

絵画領域における視座の共有とシアトリカルティ

芸術工学専攻 石原葉

目次

目次	1
序	5
章の構成	7
第一章：ばらばらな私たち	10
1、インターネット普及以後の現代	13
1－1、情報入手方法の違い（PULL 型、PUSH 型）	15
1－2、情報と意思決定の関係（Echo Chamber, Filter Bubble について）	16
2、居心地の良い場所と分断	18
2－1、Security と快樂	21
2－2、ポスト・トゥルースとは	23
3、共生する空間	25
3－1、「共同体」という概念	26
3－2、共同体と公共性の比較	28
3－3、アーレントの公共性	29
3－4、了承を繰り返し続ける場所	31
第二章：芸術領域における私たち	33
1、社会と芸術領域の関係	33
1－1、芸術たらしめるものとしての「アートワールド」	34
1－2、集合的行為としての「アート・ワールド」	38
1－2－1、趣味の基準とフォークウェイズ	36
2、「作品≡他者」として対峙すること	40
2－1、人類学的アプローチの可能性	41

2-1-1、理論と経験を循環させる	41
2-2、現れの空間	43
2-3、観者とは誰か	46
2-4、了承を繰り返し続ける場所の当事者として	47
第三章：観者はいかにして当事者となるのか（展覧会における検討）	49
1、演劇公演「リンドバークたちの飛行」	51
1-1、公演概要	51
1-2、異化効果の失効と演劇性	53
1-3、劇場性と演劇性	54
1-4、ブラックボックスとホワイトキューブ	56
1-5、意味の充満	58
1-6、共通する反一劇場性	59
1-7、テキストと観客不在	60
2、市街劇「百五十年の孤独」	63
2-1、手紙の役割	64
2-2、過去・現在・未来を歩く	65
3、展覧会「地方之國構想博物館」	68
3-1、東北画は可能か？	68
3-2、共同制作	68
3-3、道を歩く	71
3-4、展示構成	76
3-5、キュレーションとシアトリカルティ	81
第四章：視線、対峙、物語（絵画における先行事例）	85
1、インマヌエル（神はわれらと共に）	85
1-1、キリスト教絵画における構造の変化	86

1-1-1、アイコンからナラティブへ	86
1-1-2、聖会話から幻視画へ	87
1-2、不在効果	88
1-3、二つの不在効果	91
1-4、「幻視画」に見られる観者像	95
1-5、共同体の紐帯として	99
2、視線	100
2-1、《フォリー・ベルージュのバー》	101
2-2、立ちはだかるキャンヴァスと欲望する観者	103
3、対峙（肖像と集団）	107
3-1、《人質》からみるシンタックス	108
3-2、記号化する《女》	111
4、構造とストーリー、観者を取り巻くもの	114
第五章：対峙する時に生まれるもの（自作における造形論）	116
1、「無自覚」を描く（制作テーマ）	119
2、制作プロセスと思考実験	119
2-1、《Veil of ignorance》	120
2-1-1、表現方法の検討	120
2-2、肖像と視線	122
2-2-1、肖像の役割	122
2-2-2、視線が示すもの	126
2-3、プロセスと疑似的な対峙	127
3、作品を成立させるフレーム	128
3-1、《Petrichor》	128
3-2、《無効信号》	130

3 - 2 - 1、ステイトメント、キャプション、ト書き	131
4、観者を取り巻くもの	133
4 - 1、作品概要	134
4 - 1 - 1、《ネズミを巡る考察》	134
4 - 1 - 2、《Filter bubble》	135
4 - 1 - 3、《Filter bubble case.2》	136
4 - 2、《記号と実感》	138
4 - 2 - 1、《Jungle in your eyes1,2》	139
4 - 2 - 2、《Jungle in your eyes》	140
5、不法侵入と現れの空間	143
5 - 1、《現れの空間》	143
5 - 1 - 1、Veronica	145
5 - 1 - 2、what と who	147
5 - 2、《不法侵入》	149
結びに	152
参考文献	

序

「わたし」と「あなた」の境目はどこにあるのだろうか。それはきっと自分の体を覆うこの皮膚だ。この皮膚を超えて、「わたし」が「あなた」になることはありえない。しかし「わたしたち」と「あなたたち」の境目はどこにあるのだろうか。

テレビの向こうの訪れたことのない国の人々に対し自分を重ね、意識を共有しているかのように感じることもあれば、共に住んでいるにも関わらず相容れない境を感じることもある。それは明確な自覚と共にあるわけではなく、なんとなく。「わたしたち」と「あなたたち」の線引に気づくこともなく振る舞うこともありえるだろう。

しかし、その無自覚さ、は、ときに刃になることを自覚しなければならないように思える。特に現代において。目の前に現れる人々と自分との「違い」が、人種や性別といった目に見えるもので表されない時代において。そしてその「違い」さえ、「わたしたち」と「あなたたち」の境界にはなりえないことを受け入れざるをえないからこそ。

上記したのは 2019 年に行った筆者の個展のステイトメントを加筆修正したものである。筆者は学部時代から「私たち」からなる内集団と「あなたたち」からなる外集団の関係、またその無自覚な線引に興味を持ち、制作のテーマとしてきた。きっかけとして、東日本大震災直後の東北で絵画を学んだことが挙げられるが、そのような個人的な理由を挙げるまでもなく、現代において、どのように価値観も環境も違う他者と共に生きうるかという問いは、様々な分野において取り上げられている。

例えば、芸術領域において、2017 年に行われたヨコハマトリエンナーレ「島と星座とガラパゴス¹」では、世界の『接続性』と『孤立』の状況について、アートを通じて様々な角度から考察することを目的に、約 40 名のアーティスト（グループ）による複数作品

¹ ヨコトリ 2017 <https://www.yokohamatriennialc.jp/2017/> access:20191028

による展示・個展が行われた。また、2019年のあいちトリエンナーレ「情の時代²」では、事実ではなく感「情」に支配されるポスト・トゥルースの現代において、分断を乗り越えうるのも「情」であるとし、国内外80組以上のアーティストによる国際現代美術展、映像プログラム、パフォーマンスアーツ、音楽プログラムが行われた。両国際芸術祭で共通するのは、出品作家の作品の多くがメディアを横断した、一概に絵画、彫刻などということの出来ない作品であったことだ。一見既存のメディアに見えるものであっても、そのプロセスや配置される場所、空間における他作品との配置関係などが複雑に絡み合い、体感的な鑑賞を誘発するものが多かった。テーマである「分断」や「接続」といったキーワードによるアーティストの視座を提示し、鑑賞者が考え、判断する「場」が重視されていたと言ってもいいだろう。

2018年の『表象』12号の特集は「展示空間のシアトリカルティ」であり、そのイントロダクション、及び「共同討議 越境するパフォーマンス——美術館と劇場の狭間で」にて哲学者・美学者である星野太は、一時マイケル・フリードによって否定された「シアトリカルティ」という概念に再び別の角度から光を当てる必要性を述べている³。フリードがモダニズムとミニマリズムの彫刻・絵画作品を比較したことから、作品における「瞬間性」が重視されたが、パフォーマンスや映像、演劇といったメディアも芸術のカテゴリーに含まれる現代において、「ものが空間的に配置される中に、鑑賞者がひとつのアクターとして、あるいはエージェントとして織りなされるような力学⁴」としてのシアトリカルティは再考の余地があるということだ。先述した芸術祭の出品作品を鑑みるに、現代社会への眼差しや問いかけという目的において、作品が作品だけで完結するのではなく、鑑賞者との関係の中で展開していく手法は有効な手立てといえるだろう。

では、絵画において鑑賞者が織りなされるようなシアトリカルティはどのような形で現れうるのだろうか。本論では、絵画作品と鑑賞者との関係をふまえ、視座の共有を目

2 あいちトリエンナーレ 2019 <https://aichitriennale.jp/> access:20191028

3 星野太「イントロダクション」『表象』12号、表象文化論学会、2018

4 星野、同書、p31

的とした絵画制作を行うものである。そもそも、有史において宗教画に代表されるように絵画は共同体の紐帯を担ってきた。人々を集団として結びつけてきた宗教や神話を体感的に理解させるために絵画は描かれてきたのである。しかし、社会学者のジグムント・バウマン、ティム・メイが『社会学の考え方⁵』において述べるように、共同体はあくまで仮定であり、もし存在していたと仮定するにしても既に全盛期はとうに過ぎている。ならばシアトリカル리티も宗教画や過去の作品群に学びながらも、現代において組み立て直さなければならないだろう。共同体が失われても、たしかに存在する他者との共生の場を「緩やかな了承の繰り返される場」と仮定し、先行絵画作品だけでなく、筆者が過去行ってきた演劇公演企画や展覧会構成などを踏まえ論じていく。

章の構成

第一章では、本研究目的である「視座の共有」について検討するために必要となる研究について論じる。第一節では、現代をインターネット普及以後と仮定し、情報入手方法の変化によって私たちの意思決定に影響が現れていることを「Echo Chamber」「Filter Bubble」といった現象を挙げ説明する。第二節では、前節を踏まえ、各人がパーソナライズ化された情報空間を持つことで、同じ物理空間を共にしながらも違う現実空間を生きていることを、千葉雅也と上妻世海のポスト・トゥルース論から見ていく。第三節では、ゾーニングという選択肢があるなかで、「コミュニティ活性」といった共生に光を当てる動きがあることから、共同体の定義を概観した上で、現代における共生の場所を「了承を繰り返し続ける場所」と仮定する。

第二章では、一章を踏まえ、芸術領域においてどのように「視座の共有」が行われうるかを検討する。第一節では、芸術が芸術たらしめられるのは一体なぜなのかを、アーサー・C・ダントとハワード・S・ベッカーの観点から概観する。二人に共通するのは、

5 ジグムント・バウマン、ティム・メイ『社会学の考え方』奥井智之訳 ちくま学芸文庫 2016

芸術は普遍的な価値によって価値付けられているのではなく、それぞれの時代ごとに芸術に関わる人達が共有するルールによって理解されるのだということである。第二節では、前章を踏まえ、現代において私たちはばらばらな情報空間を生きていることから、作品をトップダウンに判断することが出来なくなっていることを踏まえ、上妻の「作品≡他者」として扱う人類学的なアプローチを取り上げ、アーレントの「現れの空間」へと敷衍させる。現れの空間は、他者をユニークピースとして見出す場である。その際、従来のモダニズム的な観者像が適さないことから、本論における観者像を検討する。

第三章では、観者を当事者と変化させるために「シアトリカルティ」について検討する。マイケル・フリードが、ミニマルアートを批評するために使用したこの語句は、現代美術が「展示の実践」とみなされることで可能性へと転じている。迂遠ではあるが、絵画表現に至る前に、絵画制作と並行して行ってきた展示構成と演劇公演の企画による気付きからシアトリカルティの再考を行いたい。

第一節では、筆者が公演企画を行った演劇公演〈リンドバークたちの飛行〉での、屋外にでたワンシーンにおいて、観客が物語内の観衆の姿へとスライドして見える印象的なシーンを取り上げる。そしてシアトリカルティを劇場という構造が強いる主客関係の側面を劇場性として切り離して検討することで、観客を作品構造（シナリオ）内で意味づけることによるシアトリカルティの可能性を導き出す。第二節では、先行事例としてカオス*ラウンジによる市街劇「百五十年の孤独」を取り上げ、「手紙」に導かれるように展覧会会場である泉地区を巡る展覧会形式におけるシアトリカルティを考察する。三節では、2017年鶴岡アートフォーラムで行われた「東北画は可能か？地方之国構想博物館」にて展覧会構成を行った経験から、観者に対して展覧会構成にてどのようにアプローチしたのかを述べる。最後に、ボリス・グロイスの「現代美術は展示の実践である」という論を挙げ、アーティストによる展示そのものを作品化することについて述べる。

前章では、観者がシナリオ上に位置づけられるにあたって、演劇であればセリフやストーリーが、展示では「手紙」やバナー、キャプションといった言語化されたものの

シンタックス⁶が重要な役割を果たしていた。第四章では先行研究として、絵画構造やモチーフの選択を考察し、絵画においてどのようにシナリオが共有されているのかをみていく。第一節では、宗教絵画を取り上げ、聖書という共同体がすでに共有しているストーリーが「不在効果」「幻視画」においてどのように現れているかを概観する。第二節では、近代絵画の父と呼ばれるマネにおいて、観者は欲望を持って画面に対峙し、責任を持たされる存在であることを述べる。つまり、従来は作品の解釈は、共同体で共有されていたストーリーに紐付いていたが、マネはそこに依拠しないことから、観者は作品をどのように解釈するのか委ねられている。それは、その作品をどう「見たい」という欲望と、その欲望の所在としての責任が生じることである。第三節では、フォートリエとデュマスの連作から、連作内の作品同士がシンタックスを結ぶことで、観者に働きかける構造を考察する。

第五章では、それまでの章を踏まえ、自身の制作を振り返る。筆者は、制作をする際に支持体を対峙する相手のように扱うことが多い。それは、人が他者に向かい合う際に無自覚に行っている行為に興味があるのも勿論だが、モチーフの肖像画が「厳密な意味での絶対的な主体⁷」という特性を持ち合わせているがゆえに自然と制作プロセスが思考実験⁸になるからだ。その思考実験の場に観者を招き入れるために、ここまで視座の共有やシアトリカルティについて検討をしてきた。自作において、その思考実験がどのように展開していったのか、それを観者と共有するためにどのような試行錯誤がおこなわれたのかを改めて検討し、最後に博士提出作品及び展示空間の検討をもって本論を結ぶ。

6 「syntax」言語学や記号論で言う、文を構成する各単語の結合の仕方のこと。

「シンタクス」Art scape https://artscape.jp/dictionary/modern/1198056_1637.html
access:20191101

7 ジャン・リュック・ナンシー『肖像の眼差し』岡田温司・長友文史訳、人文書院、2004、p9

8 頭の中で行われる実験。実際に行うわけではないので、極度に単純化、理想化した実験を行うことが出来る。また対人において本来であれば人道的に反することも可能だ。本論では、対人の実験において、実際の人ではなく絵画上に描かれている人物を扱うことから、思考実験の一つとみなす。

第一章：ばらばらな私たち

2017年8月4日から11月5日、ヨコハマトリエンナーレ⁹「島と星座とガラパゴス¹⁰」が行われた。今回のテーマは「接続と孤立」。本展示のコ・ディレクターである三木あき子はコンセプトについて以下のように述べている。

世界は今、従来の枠組みを超えて様々なネットワークが拡大する一方で、紛争や難民・移民の問題、保護主義や排外主義、ポピュリズムの台頭といった課題に直面し、大きく揺れています。また人間の処理能力を大幅に超える量の情報が氾濫し、高度に複雑化する環境の中、SNSなどのコミュニケーションツールの急速な発達により、ネット上の小さなコミュニティやグループの中だけに身を置くような世界観の島宇宙化が進んでいるようにも見受けられます。さらには、これまでの大国や中央集権の論理に抗うかのような様々な小規模共同体の動きも活発化しています。

このような従来の社会の枠組みや価値観が大きく揺らぎつつある今日、ヨコハマトリエンナーレ2017は、『島と星座とガラパゴス』というタイトルのもと、世界の『接続性』と『孤立』の状況について、アートを通じて様々な角度から考察します¹¹。

このコンセプトのもと、約40組のアーティストの作品が個展形式の展示を行うことで、展覧会タイトルである「島と星座とガラパゴス」という名の通り、個々の作家の世界観が結ばれ、星座を浮かび上がらせようとする構成になっている。展示だけでなく、様々な領域の専門家を招聘し行われるラウンドテーブル、トークイベントなどを通して違う分野への接続も見られた。

9 横浜美術館を中心に3年に一度行われる国際芸術祭

10 ヨコハマトリエンナーレ2017 <https://www.yokohamatriennale.jp/2017/> access:20180626

11 三木あき子、前掲web、コンセプト

<https://www.yokohamatriennale.jp/2017/concept/index.html> access:20180626

また、この展覧会ではテクノロジーによって物理的距離感を越えて接続しようとする試みを持つ作品が印象的だった。震災後立ち上げられたプロジェクト、Don't Follow the Wind (2011-) は Chim ↑ Pom (2005-) を中心とした VR を使った作品《Curatorial collective on a site visit in the Fukushima exclusion zone Courtesy of Don't Follow the Wind》を発表した。帰還困難区域を写した風景を、元々その土地に住んでいた人のナレーションと共に VR で見る作品である。また、Ragnar Kjartansson (1976-) による映像作品《The visitors》は、屋敷内の各部屋でミュージシャンが一人ずつ、各々の楽器でセッションに参加し、聴衆は屋敷のバルコニーで各々イヤフォンを使い、そのセッションに耳を傾ける。テクノロジーの発達によって、受け手が同じ場にいることが必要でなくなったことを示している。一方で、絵画作品を展示する小西紀之 (1980-) や Mr. (1969-)、照沼敦朗 (1983-) は凝縮された世界観で「ガラパゴス」を作り上げ、観者に接続を強いる空間を提示していた。

三木が述べるように、テクノロジーの発達によって一昔前では考えられなかった様々なネットワークが拡大している。私達の身の回りを少し見渡してみただけで、海を越えて渡ってきたものや、他国の技術で作られたものが幾らでも見つかるだろう。しかし、それは共同体を拡張したものとは簡単に言うことは出来ない。政治哲学者でコミュニタリアンのマイケル・サンデル (Michael Sandel, 1953-) の『これからの「正義」の話をしよう：いまを生き延びるための哲学¹²⁾』が日本でも爆発的な売上をみせたのも、伝統的な民族共同体におけるルールが必ずしも普遍性を持ちえないことから、改めて共通善を模索する必要があったからだ。

共同体は解体している――日本において、経済史学者である大塚久雄 (1907-1996) の『共同体の基礎理論』は、マルクスとウェーバーの共同体論を構成し直した著作であり、近代以前の共同体の解体法則を理論化したものだ¹³⁾。筆者自身も、父の転勤や都市で

12 マイケル・サンデル『これからの「正義」の話をしよう：いまを生き延びるための哲学』鬼澤忍訳、早川書房、2010

13 大塚久雄『共同体の基礎理論』 岩波現代文庫、1969

の暮らしが長かったため、いわゆるムラ社会のような共同体は経験していない。しかし、東北地方における芸術・デザインの領域では、地域コミュニティという言葉が当たり前に語られ、ムラ社会において重要な役目を果たしてきた祭りや神に再び光を当てる動きもある。

私たちが使う共同体という言葉が示すものは一体何なのだろうか。一昔前と違って、私たちの生活の多くが外部委託することで成立している。スーパーで食材を買い、体調を崩せば病院に行く。自身が普段生活している場を離れても成立する。これらの生活は、共同体や家族が担ってきた互助システムを解体させ、個人を共同体から開放した。それでも繰り返し「共同体、コミュニティ」という言葉に光が当てられるのは、人は誰かと共生して生きていかざるをえないからだ。

本章では、本研究の背景として、現代社会をインターネット普及以後と設定し、その上で他者との共生の場を「了承を繰り返し続ける場所」と仮定する。共同体を成立させていた不文律が明確ではない現代において、他者との共生は、様々な物事において了承を繰り返し続ける場でしか成立しないだろう。そして、背景も価値観も違う「他者」は、インターネットの影響によって、個々人レベルだ。

そこではじめに、「SNSなどのコミュニケーションツールの急速な発達により、ネット上の小さなコミュニティやグループの中だけに身を置くような世界観の島宇宙化が進んでいるようにも見受けられ¹⁴⁾」ることから、インターネットによって人々に何が起きているのかを概観する。街を歩けばフリーWi-Fiが当たり前のように飛び、一人で歩いていたとしても始終SNSを使って誰かと交流、欲しいものはAmazonで購入し、自分好みの曲はパーソナライズ化されたストリーミングで楽しむ。

——ネットは広大だわ。もうすでに、私達の知らない次の社会が生まれ始めている¹⁵⁾。

14 三木あきこ、コンセプト文、前掲 web access:20180626

15 攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX Solid State Society

近未来を舞台とした人気 SF アニメのセリフを引用するまでもなく、私達はリアル（オフライン）な生活からは、見えない社会と二重の生活を当たり前のものとしている。しかもその見えない社会は人それぞればらばらだ。なぜなら、広大なネットの海は、誰にでもアクセス出来る自由な場ではなく、その人の語彙力によってアクセスすることが出来る範囲が変わる残酷な場所でもあるからだ。インターネット、特に検索エンジン利用による情報入手方法の変化を中心に考察する。

1、インターネット普及以後の現代

The world is flat——フラット化する世界。アメリカのジャーナリスト、トーマス・フリードマン（Thomas L. Friedman, 1953-）は、現在の社会について希望を込めてそう言い表した。大航海時代の幕開けと共に、旧世界と新世界の貿易が始まった 1492 年から 1800 年をグローバリゼーション 1.0、1800 年から 2000 年にかけて、大恐慌と 2 度の世界大戦を挟むものの、多国籍企業による市場拡大、労働力確保によるグローバル化が進んだグローバリゼーション 2.0。そして 2000 年前後から、個人がグローバルに力をあわせ、ときに競争する時代、グローバリゼーション 3.0 が到来した。フリードマンは、個人や小集団のグローバル化を可能にしたのは、パソコン、光ファイバー、ワークフロー・ソフトウェア¹⁶の発達といったものが集束して生まれた「フラットな世界のプラットフォーム¹⁷」という現象だという。また、グローバリゼーション 1.0、2.0 の牽引力は欧米の個人・ビジネスだったのに対し、3.0 は非欧米、非白人の参入が著しく、大企業であればあるほど多国籍であることが当たり前になってきた。確かにビジネスにおいて、世界はフラット化しつつある¹⁸。

16 業務手続きを電子化するソフトウェア。世界のどこからでも同じデジタル・コンテンツの共同作業を可能にする。

17 トーマス・フリードマン『フラット化する世界 上』伏見威蕃訳、日本経済新聞出版社、2008 25p

18 フリードマン、前掲書、p23-26

しかし、誰もが自由にインターネットにアクセス出来るようになった一方で、知的所有権の侵害やインターネットの匿名性を悪用した犯罪の増加、炎上・地雷¹⁹といったネットスラングに見られる他者への不寛容といった社会問題が日々ニュースを賑わしている。倫理観の欠如が原因とも思えるこれらの社会問題はなぜ引き起こされるのだろうか。

日本における 2016 年のインターネット利用者数は、1 億 84 万人、人口普及率は 83.5%。年齢階層別インターネット利用率は、13 歳～59 歳までは各階層で 9 割を超えているほか、6 歳～12 歳にしても 82.6%もの児童がインターネットに日常的にアクセスしているという。年齢層に関わらず利用目的・用途（複数回答可）で一番多いのは電子メールの送受信。次いで若干年齢層によって差はあるものの、多い利用目的として、地図・経路案内、天気予報、ニュースサイトである²⁰。SNS や動画投稿・共有サイトの利用は年齢層によって差が生じている。SNS の利用は 20 歳から 39 歳までの年齢層で 70%を越えているが、2018 年 11 月の SNS 動向データによれば、概ね全ての SNS において月間アクティブユーザー数が増えていることから、現在ではもっと多くの人々が SNS を利用していることが予想される²¹。

電子メール、経路案内、天気予報、ニュースサイト閲覧等でのインターネット利用は、上記した社会問題を引き起こす大きな原因とは言い難いだろう。なぜならこれらは、手紙や地図、新聞やテレビといった従来のメディアや方法を利便的にしたものだからだ。そこで注目したいのが、従来のメディアとは違う検索エンジンによる情報入手方法である。

19 炎上とは、インターネット上において不祥事や失言、詭弁などと判断されたことにより、批判、非難が殺到して収拾がつかなくなった状況を指す。また地雷は、関わったり、近づいたりすると痛い目に合うことを指し主に若者が使う。

20 総務省 平成 29 年版情報通信白書 第 2 部 基本データと政策動向 第 2 節 ICT サービスの利用動向 (2) インターネットの普及状況
<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h29/html/nc262120.html>
access: 20180702

21 「2019 年 6 月更新！11 のソーシャルメディア最新動向データまとめ」2019/6/7 Social Media Lab <https://gaiax-socialmedialab.jp/post-30833/>、access:20190724

1-1、情報入手方法の違い（PULL 型、PUSH 型）

基本的にコンピューターは、動作を機能させる命令が常に必要であり、それはコンピューターを使う人々全てに要求されている。多くの場合ソフトウェアのお蔭で、殆どの動作はプログラムが組みこまれたボタンを押すことで作用するが、何か情報を得たい時、私たちは適切な行動をしなければ情報を得ることが出来ない。検索エンジンに、自分が得たい情報に関連するキーワードを入力する。このように、利用者が能動的に情報を「引き出し」獲得するシステムを PULL 型のシステムと呼ぶ。

一方、PUSH 型のシステムと呼ばれるのが、従来のメディアでもある新聞やテレビ、ラジオ、普及初期のインターネット等である。これらは、利用者が望むか望まないかに関わらず情報を「押し出す」メディアだ。政治からスポーツ、エンターテインメントに至るまで、どのような情報を提供するかは、そのメディア側が自社のブランディングイメージとのすり合わせの中で決定する。

PUSH 型の媒体から情報を得ていた時代と、インターネットから主に情報を得る時代では、大きく2つの点に違いがあると言えるだろう。1つ目は、得られる情報に個人差があることだ。先述したが、自分の知りたい情報を得るためには適切な言葉を検索にかけなければならない。例えば、フランスにあるルーブル美術館を Google で検索すると、「ルーブル美術館」では約 5,450,000 件だが、「Louvre」では約 78,000,000 件、およそ 14 倍の情報量である²²。言い換える言葉を知っていれば知っているほど、得られる情報は多角的になるが、語彙が乏しければ得ることが出来る情報の量も少ない。

また2つ目は、偶然に情報を得る機会が少ないことである。次の項で詳しく述べるが、私たちが情報を得るとき自ずと好ましいと思う情報ばかりを入手してしまう。それは、情報を得る時に入力するキーワードが自分の知っているものに限られてしまうというのも1つだが、ソフトウェアのサービスとしてパーソナライズ化が進んでいることも大きい。

²² 2019 年 10 月 10 日現在

自分の興味のある話題ばかりをフォローし、パーソナライズ化のすすんだサービスに囲まれているうちに、私たちは随分偏った情報ばかりを入手する。それは、少なからず意思決定にも影響しているようだ。次項では、そのような現象を表した「Echo Chamber」「Filter Bubble」を概観し、どのような問題が現れているかを整理する。

1 - 2、情報と意思決定の関係（Echo Chamber, Filter Bubble について）

偶然得る情報が少なくなるということは、自分が得ている情報が全てだと勘違いしやすくなることでもある。インターネット上の現象を表すキーワードのうち、「Echo Chamber」「Filter Bubble」を取り上げる。どちらも「Chamber（部屋）」「Bubble（泡）」といった密閉空間を想像させる単語を使っているとおり、利用者が自身の得た情報に閉じ込められていることを指す。

Echo Chamber の初出は、1990 年 1 月 19 日アメリカのジャーナリスト、デイビット・ショー（David Shaw, 1943-2005）のマクマーティン保育園裁判²³を取り上げた記事だ。この事件の報道によって、保育園に対するモラル・パニックが引き起こされ、多くの保育園関係者への魔女狩りが行われたと言われている。その裁判の記事において以下のよう
に Echo Chamber という言葉は使われた。

*None of these charges was ultimately proved, but the media largely acted in a pack, as it so often does on big events, and reporters' stories, in print and on the air, fed on one another, creating an echo chamber of horrors.*²⁴（下線部は筆者による）

23 1983 年カルフォルニア州マクマーティン保育園における児童性的虐待にまつわる裁判。6 年の刑事裁判の後、全ての容疑において無罪がくだされた。

24 David Shaw 「Where Was Skepticism in Media?」 Los Angeles Times、1990 1/19,
<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1990-01-19-mn-226-story.html> 、access:20190702

これらの告発は1つも立証されなかったが、メディアは大きな事件が起きた時にしばしば
そうなるように団体になって行動し、紙面でも放送でも、記者たちは互いの記事を参照しな
がら、恐怖の「エコーチャンバー」を作り上げていた。(筆者訳)

Echo Chamber とは、そもそもの意味は「残響室²⁵」である。該当箇所は、メディアに
よって繰り返された報道によって、事実ではないにも関わらず保育園における児童性的
虐待があたかも事実かのように強度を増していったことを表している。ここから Echo
Chamber という言葉は、自分と同じような意見を持つ人々たちとの閉じられたコミュニ
ティにおいて、似たような意見同士のコミュニケーションが繰り返され、自分の意見が
強化・増幅されてしまう現象を指すものとなった²⁶。SNS において、自分が興味のある
人々ばかりフォローをしていると似たような言説を繰り返し目にすることがある。たと
えどんなに多くの人びとをフォローしていたとしても、自分と根本的に考えが違ふ人の
意見がタイムラインに流れてくることは少なく、自ずと自分の意見が大多数だと勘違い
していくことになる。

一方、Filter Bubble は 2011 年、インターネット活動家であるイーライ・パリサー
(Eli Pariser 1980-) による造語である²⁷。インターネットにおける検索エンジンは、ユ
ーザーの所在地、今まで検索してきたページの履歴、何に興味を持ちクリックをしたか
——これらプライベートな情報を元に、その利用者に適したページを表示し、あまりふ
さわしくないと思われるものは遮断する、フィルタリングという機能を搭載している。
この仕組みはパーソナライゼーションと呼ばれ、Google や Facebook、Amazon 等に標準的
に導入された。一見便利なこの機能だが、繰り返し利用し検索エンジンのアルゴリズム

25 楽曲作成の際に、スピーカーとマイクを設置し、実際に音を鳴らして残響音を撮るための部屋
を指す

26 Oxford LEXICO “echo chamber”

*‘An environment in which a person encounters only beliefs or opinions that coincide with their
own, so that their existing views are reinforced and alternative ideas are not considered.’*

https://www.lexico.com/en/definition/echo_chamber, access:20191010

27 イーライ・パリサー『閉じこもるインターネット グーグル・パーソナライズ・民主主義』井
口耕二訳、早川書房、2012

の精度が上がっていくにつれ、利用者の見たい（と、検索エンジンが判断した）情報のみが画面に現れ、その他の情報に触れる機会が無くなっていく。パリサーは著書で、このように利用者が自身と同じような価値観にのみ触れ、徐々に知的孤立に陥っていく現象を、Filter Bubble と名付けた。要するに、システムによる Echo Chamber 化が Filter Bubble と言っても良いだろう。

AI 専門家の福島俊一は、Filter bubble のような AI による現象が、人間の意思決定に影響をもたらしていることを指摘している²⁸。莫大な量の情報に晒される中、意思決定の際に考慮すべき要因が膨大になり、また、選択したアクションの影響が及ぶ範囲も拡大していくなかで、すでに情報は人間の思考可能のレベルを超えてしまった。ゆえに、ソーシャルメディアにおいて、自分に近い意見の人としかつながらず、自分の意見に沿った情報しか見ないという傾向が強くなるという。また、SNS における支持表明は反射的に行われることも少なくなく、そこでは投稿の精読も、根拠となる一次情報の確認も行われていない。なぜなら、自分がフォローをしている人々の投稿なので、自身の価値観から然程ずれていないだろうという安心感がルーティンを生むからだ。つまり、莫大な情報を予め、ある程度精査される場所に身をおくことで、自然とあまり自分で判断しなくても良いようにしているのである。

2、居心地の良い場所と分断

前節で述べたように、インターネットによる情報入手方法の変化が私達の意思決定に影響を及ぼしている。インターネット上の人間関係によるトラブルや精神的な苦痛が実生活においても影響を与え、鬱々とした気分になったことがある人は多いだろう。一方で、実生活で見逃していた風景が SNS の一言によって愛しいものへと転じたり、背中を押されたような気持ちになったりしたこともあるはずだ。

28 福島俊一 「情報科学技術がもたらす人間の意思決定の変化」

https://scienceportal.jst.go.jp/reports/launchout/20171003_01.html、access:20191010

思想家の東浩紀（1971-）は、「サイバースペース」という言葉を使うことに警笛を鳴らしている²⁹。東は「サイバースペース」という言葉には「情報技術の誕生によって、ぼくたちは新しい世界＝空間に生きるようになる³⁰」という独特のメッセージが含まれていると指摘する。ウェブ上のコミュニティにおいて積極的に使われるアバターは、自分の分身に値するキャラクターだが、必ずしも生身の自分自身に似ている必要はなく、性別を変えたり動物を使用したりカスタマイズされた容姿に合わせた別の人格になりきったコミュニケーションを誘発する。しかし、実際はサイバー「スペース」といった新たな空間は存在しない。オンライン上で別の人格によるコミュニケーションを行なっていようと、そのアバターを操作する「私」は、日常生活をオフラインで生活する私と同じであることから、オンライン上での精神的な影響は実生活にも及ぶ。あたかも「サイバースペース」という場所があるかのような認識は、実際切り離して生きていくことの出来ない個人を分裂させ混乱させる可能性がある、という指摘だ。

オンラインとオフラインはばらばらなものではなく、そのどちらも「私」という一個人である限り、影響を受け合うことを忘れてはならない。批評家の上妻世海（1989-）は、ポスト・インターネット時代における社会の特徴を以下のように述べている。

僕が考える現代社会の特徴は、「情報空間」と「物理空間」の境目が曖昧になったと言うよりも、むしろ「情報空間」と「物理空間」が入れ子状にフィードバックグループを形成しながら相互生成することで、「現実空間」を仮設的かつ瞬間的に構築している点にある。僕たちは事後的に「情報空間」と「物理空間」を区別するが、実際は持続する一つの「現実空間」を経験している³¹。

29 東、「第六章 不気味なもの」前掲書、ff.239

30 東、前掲書 p239

31 上妻世海 『制作へ』 ECRITS、2018 p136

例えば、海外に行くためにホテルをインターネット上で探すでしょう。Booking.comを始めとして宿泊施設の総合検索サイトは幾つもある。私たちはそのサイトに挙げられた宿泊施設側が投稿した写真や情報だけでなく、口コミも参考にしながら選ぶ。駅から近いか、観光地との距離はどうか。ときにはチェックインの時間について宿泊施設にメールするかもしれない。それらの情報から選択したホテルに当日宿泊し、また自身も印象を口コミに投稿する。情報空間での選択が、物理空間を規定し、またその物理空間で得たことを素材に情報空間へとフィードバックしていく。情報空間と物理空間を瞬時に移動しながら私たちは生活しており、そのどちらもが「持続する一つの現実空間」だ。

しかし、上妻はその「持続する一つの現実空間」は、「ユークリッド幾何学で記述されるような客観的かつ数量的なものとは考えていないし、主体の心理的な体験空間であるとも考えていない³²」と述べている。近代以前から考えられてきた「観察する主体³³」や「行為する主体³⁴」は確立された地位を剥奪され、私たちは情報を制御し、生み出すこともあれば、その情報に動かされることもある。

それは、情報空間と物理空間を入れ子状にフィードバックさせるのは、テクノロジーのシステムではなく、私たちの欲望だからだといえないだろうか。外山健太郎は著書³⁵において、貧困地域にインターネットに繋がったパソコンを導入するプロジェクトにおける失敗について語っている。当初、パソコンを自由に使える環境を整えることによって、利用者が自発的に外部の情報にアクセスし、現状の打開を模索するだろうと考えられていた。また学校においてはテクノロジーによるインタラクティブな学習を可能にすることによって学力向上が図られた。しかし現状は、学校の教員にパソコンを学習で使うための教材研究や事前準備をする余裕はなく、自由に使える環境を整えたところで、自身のステップアップに利用することが出来たのは数人で、後はゲームやAV鑑賞に利用することに留まってしまった。外山はその経験を踏まえ、テクノロジーには「増幅の法

32 上妻、同書、p136

33 上妻、同書、p137

34 上妻、同書、p137

35 外山健太郎『テクノロジーは貧困を救わない』松本祐記、みすず書房、2016

則」があると述べる。現状打破のために外部の知識にアクセスしステップアップすることが出来た人と、そうではなく享楽にふけた人のもともと持っていた欲望や願いをテクノロジーは増幅させるだけだということである³⁶。

上妻の現代社会観を踏まえて考察すれば、人々が物理空間における情報空間へのアクセス権を得たからといって、情報空間における物理的距離をなくし、今まで手に入れることの出来なかった知識を得ることが出来る恩恵を受けられるわけではないし、その得られた知識を物理空間において活用することが出来るようになるわけでもない。また、情報に対して自律し主体的に選択することが出来る近代的な人物像も虚構であると暴露された現在において、インターネットは欲望を際限なく増幅させる。

本項では、前項で挙げた「Filter Bubble」や「Echo chamber」といったものが、一体どのような欲望を増幅しているのかを考えてみたい。なぜなら、次節から共同体について考察していきたいと考えているが、インターネットによって様々な文化・価値観の人々と関わりあうことが当たり前になってきているにも関わらず、情報空間においても物理空間においても「不寛容」を目にすることが多くなってきたからである。不寛容とは「心がせまく、人の言動を受け入れないこと。他の罪や欠点などをきびしくとがめだてすること。」であるが、それは自身の価値観に固執し、それを他者に押し付ける行為である。なぜ自分の持つ価値観に固執してしまうのだろうか。

2 - 1、Security と 快 楽

他者を攻撃するとき、私たちは好戦的な気分でない限りは、自分自身が攻撃されているか、攻撃されるだろうと思っている。私たちが守ろうとする場所は一体どのような場所なのだろうか。東は、情報管理社会における「セキュリティ」という言葉について以下のように言及している³⁷。

36 外山、同書 41ff

37 東浩紀「情報自由論第四回 イデオロギーなしのセキュリティの暴走」

本論の主題のひとつは「セキュリティ security」である。(中略)「セキュア secure」とはもともとラテン系の言葉なのだが、これは、配慮や関心を意味する *cura* (英語の *care* の語源でもある) に、欠如を意味する接頭辞 *se* が付されて作られたものだと言われている。つまり「セキュリティ」とは、語源的には、配慮や関心がない状態 (*without care*) を意味する言葉なのである。とすれば、「セキュリティを高める」とは、ただ安全性を高めるだけではなく、世界に対する配慮を必要としない状態を作りあげること、人々ができるだけ何も考えずに生活できる世界を作りあげる行為を意味することになる。

セキュリティが高まるほど、私たちは世界の構造に興味を持たない。逆に言えば、世界の裏側で何が起きていようとも、自身がそれを知ることなく自己充足的に生きることが出来ればそれで良いのだ。

そもそも、人間はものを考えないですむ生活を目指している——哲学者の國分功一郎 (1974-) は、哲学者ドゥルーズ (Gilles Deleuze 1925-1995) の「不法侵入」という語を挙げ、説明する³⁸。「不法侵入」とは、思考を促す強制的なショックのことだ。そのショックは決して快適なものではない。なぜなら、人は考えないですむように習慣を想像し、環世界を獲得しているにも関わらず、新しい要素が「不法侵入」することで、対応を考えざるをえない。多かれ少なかれ習慣の変更が迫られるからだ。

先述した「Filter Bubble」は、取捨選択の煩わしさを排除し、加速させるように人々から世界への関心を奪う。なぜならパーソナライズ化されたサービスは人々の欲望をすばやく満たし、歓迎されるからだ。そして、私たちは思考の必要ない自己充足的な世界を守り続ける。

<http://www.hajou.org/infoliberalism/4.html> access:20190712、初出：『中央公論』10月号、中央公論新社、2002、access:20190724

38 國分功一郎『暇と退屈の倫理学 増補新版』、太田出版、2015、p339-340

2-2、ポスト・トゥルースとは

哲学者の千葉雅也は、「ポスト・トゥルース」とは、「一つの真理をめぐる諸解釈の争いではなく、根源的にバラバラな事実と事実の争いが展開される状況である。さらに言えば、別の世界同士の争いだ。真理がなくなると解釈がなくなる。いまや争いは、複数の事実＝世界の間で展開される。他者はすべて、別世界の住人である³⁹。」と述べている。ここにあがるポスト・トゥルースとは、オックスフォード英語辞典の「2016 word of the year」に選ばれるほどに世界的だ。そのオックスフォード英語辞典による定義は以下の通りである。

Relating to or denoting circumstances in which objective facts are less influential in shaping public opinion than appeals to emotion and personal belief⁴⁰.

世論形成において、客観的事実よりも、感情だったり個人の信条に訴えかけたりするものの方が、影響力がある現象（筆者訳）

これらの理由として既存のメディアに対する不信と、SNSによる情報拡散のしやすさが挙げられる。第1節3項でも取り上げたが、あまりに膨大すぎる情報量によって、例えばそれがフェイクニュースであったとしても、人々は情報元を確認せず、また感覚的に快・不快で情報を取捨選択してしまう。しかし、一般的にこのように定義づけられるポスト・トゥルースについて、千葉はより一歩踏み込んだ解釈をしているようだ。2節で取り上げた上妻の現代社会観と、第1節を踏まえて検討する。

39 千葉雅也、on Twitter、2018/6/5

40 Oxford LEXICO “post truth” <https://www.lexico.com/en/definition/post-truth>, access:20180626

ポスト・トゥルースの定義では、客観的事実を人々が省みなくなったと述べられている。そこには真理への執着はない。では千葉の言う「根源的にばらばらな事実と事実の争い」「他者はすべて、別世界の住人である」とはどういうことだろうか。

上妻は、現代社会を「『情報空間』と『物理空間』が入れ子状にフィードバックグループを形成しながら相互生成することで、『現実空間』を仮設的かつ瞬間的に構築⁴¹」するものだとして捉えている。しかし、1節で述べたとおり、私たちの情報空間は、自分たちの無自覚な取捨選択により、各々にとって居心地の良い場所が作られており、その空間は他者とは共有されない。というよりも、外にいる他者を排除することでその空間が作られている。それを踏まえた上で「現実空間」について考えてみると、例え同じ「物理空間」にいたとしても、入れ子になる「情報空間」は人それぞれであることから、フィードバックグループが違うものとなり、必然「現実空間」も違うものとなる。もうそれは、「根源的にバラバラ」な状態であるといえるだろう。実際、「安心・安全な街づくり」のためにホームレスや客引きを排除するゾーニングや、SNS上の棲み分けは、その根源的にバラバラゆえに折り合いをつけることが難しい争いを避けるために行われている。先述したヨコトリのステートメントにあるように、島宇宙化によって、「物理空間」を共にしている人々であっても「現実空間」はバラバラになってしまった。

整理する。本節では、日本で日常的にインターネットを利用する人々が8割を超えたことを踏まえ、現代をインターネット普及以後と仮定し、情報入手方法の変化による意思決定への影響を見てきた。私たちは、本来的に思考をしたくない生き物であることから、居心地の良い場所を守るためにサービスのパーソナライズ化は歓迎され、Filter BubbleによるEcho Chamberは加速することとなる。また、「世論形成において、客観的事実よりも、感情だったり個人の信条に訴えかけたりするものの方が、影響力がある現象」を指す「ポスト・トゥルース」という言葉を、千葉は「一つの真理をめぐる諸解釈の争いではなく、根源的にバラバラな事実と事実の争いが展開される状況で」あり、「他

41 上妻、前掲書、p136

者はすべて、別世界の住人」と展開した。それは、上妻が述べるように、私たちの「現実空間」は、「物理空間」と「情報空間」のフィードバックによって成立するが、その情報空間はインターネットによって一人ひとり違うものであるがゆえに、例え同じ「物理空間」を共にしていようとバラバラな「現実空間」を生きることになるからだ。

しかし一方で、ヨコトリのステイトメントにあるように「さらには、これまでの大国や中央集権の論理に抗うかのような様々な小規模共同体の動きも活発化⁴²」しているのだという。また、実際に東北地方に住んでいると「地域コミュニティ」という言葉を眼にする機会が多い。「共同体」という言葉を「コミュニティ」と言い換えてまで、私たちは「共生」する術を考えるのは一体なぜなのだろうか。

3、共生する空間

序でも取り上げた『社会学の考え方』の第7章では、情報技術の発展やマス・メディアの拡大により、時間と空間が短縮された現代における「秩序と混乱」を取り上げている。情報の入手や伝播は、かつて地理的な遠近によって支配されていたが、今では地球の裏側の人とオンタイムに連絡を取り合うことが当たり前だ。40kmもの距離を、勝利の知らせを告げに走っていた時代から、長らく人々のコミュニケーションは人間や物財の移動を媒介としてきた。しかし、ここ数十年でそれらは電子メディアに取って代われ、情報伝達の迅速性や緊急性が距離の遠近に左右されることはない。

インターネットの発達によって、私達は物理的距離を解消したコミュニティを形成することも出来れば、そのコミュニティに閉じこもることによって、自分にとって不愉快であったり心を乱したりする情報を遮断することも可能になった。ゾーニングやSNSでの棲み分けは、根本的にバラバラになってしまったがゆえに、干渉しあわないほうが互いの幸せだ、という選択の結果である。

42 三木、同上

しかし、一方で共生の術について考える動きも出ている。それは一体なぜなのか。本節では、現代における共生の場について検討するために、共同体の定義を概観するところからはじめたい。共同体の概念は19世紀に「失われたもの」として「発見」されたのだという。それは一体どのような意味なのだろうか。また、文化人類学者の小田亮は文化人類学において、研究対象が拡大し伝統的には研究対象とされてこなかった小集団、例えば実験室で働いている人々や患者たちのセルフヘルプ・グループも調査研究とされていくなかで、従来の共同体の脱構築、現代社会における共同体の意味を再構築する必要性を示唆している⁴³。私たちは、誰一人として1人で生きていくことは出来ない。オンラインでもオフラインでも全く違う環境に生まれ育った異質な他者と共生する時代において、私たちはどのような場を作っていけば良いのだろうか。この命題に答えることは出来ないが、一先ず、本論において仮定したいと思う。

3-1、「共同体」という概念

共同体とは、文化人類学において、「人格的な親密さや相互扶助を伴う道徳的・情緒的紐帯といった全面的な関係による凝集体⁴⁴」である。また、経済史においては、狭義において「土地の共有関係を基盤とする地縁的結合体⁴⁵」を指す。

あえて経済史における共同体の定義について見たのは、インターネットが普及した現代における共生の場を検討する上で、19世紀に「失われたものとして発見された共同体」との大きな違いは「地縁的結合体」という部分にあると考えたからだ。つまりは、インターネット上における集団は地縁から切り離されたものであるが、一方で地縁関係による集団にも私たちは所属し続けている。また、道徳的・情緒的紐帯はときにインターネット上だけに生まれ、オフラインでは孤立していることも想像出来るだろう。

43 小田亮「共同体という概念の脱／再構築：序にかえて」『文化人類学』69巻2号

44 同書

45 林薫平「共同体史を現代にどう生かすかーマルクス＝大塚の“共同体に固有の二元性の再解釈と応用（上）ー」『商学論集』85(4)、2017、p131

経済史学者の大塚久雄（1907-1996）は、共同体という社会関係を考えるにあたって先ず物質的基盤について考える。その物質的基盤とは、「土地」であり、「あらゆる種類の労働生産物をその『自然的形態』のままで、したがってそうしたすべての個別的な『富』をその『特殊性において』『直接に』包み込んでいる⁴⁶」、そのようなものとして捉える。その「土地」は、先ず「大地」と聞いて私たちが想像するような、水をも含有する、人間にとって居住の場であり、食料やその他の生活手段を貯蔵するような場所だ。「人間は労働過程に入るに先立って、むしろ生産活動の前提として、それを自然から与えられたものとして占守する⁴⁷」。それは狩猟採集時代だけにとどまらず、労働過程においても全ての素材や場所を提供する至極基本的な場所として現れる。ゆえに、労働する主体である人間もその土地の中に包括されるという。勿論、現代の私たちの生活においてサービス業といった第三次産業、つまり無形財を生み出す労働が生まれ、私たちは大地から切り離されることになるが、労働力にしても労働手段にしても、原始的蓄積という過程を経て独立する。このような物質的基盤において、人々は土地を占有し、近代以前の共同体は構築された。

一方、文化人類学における共同体、すなわち 19 世紀に発見された共同体は、近代都市をモデルとする「市民社会」の対立概念として生まれた。つまりは「自由な個人という能動的主体」が作り上げる市民社会に対し、「個人が因習に縛り付けられている閉鎖的で均質な共同体」というイメージを生み出すことで、新しい未来を構築する市民像を形作ったのだ。また、近代化やグローバル化が進んだことによって、ローカルで小規模な共同体は既に解体されているという認識が共有されていることから、共同体について語ることすら「ノスタルジー」とみなされるようになってきているという⁴⁸。

3 - 2、共同体と公共性の比較

46 大塚、前掲書、p11

47 大塚、同書、p15

48 小田、前掲書、p236

共同体の対立概念である市民社会、公共性はどのようなものだろうか。勿論そこには固定的なアイデンティティなどは無いはずだ。政治学者の齋藤純一は公共性と共同体を以下のように区別している。

一つ目に、共同体が閉じた領域を作るのに対し、公共性は誰もがアクセス出来ること。二つ目に、公共性は共同体のように等質な価値に充たされた空間でないこと。三つ目に、共同体では情念が統合メディアになるのに対し、公共性では、人々の間にある事柄や生起する出来事への関心が担うこと。四つめは、共同体のような同一性の空間ではない公共性は排他的な帰属を求めないということである⁴⁹。

しかし、繰り返し述べているように、共同体は市民社会を肯定的に捉えるために生み出された概念であることから、ここで述べられる共同体像には若干の歪みがあることは否めない。齋藤は、「はじめに」において、ハンナ・アーレント（Hannah Arendt、1906—1975）の言葉をスケッチするところから始めるが⁵⁰、そこで語られる「公共的空間

（public space）」は、第二次世界大戦下のナチスによる強制収容所への反省から生まれている。人種やセクシュアリティ、身体的特徴によって、「公共的空間から『場所』を奪われた人びと⁵¹」は、「等質な価値に充たされた空間」から異質という烙印を押された人々であった。アーレントは公共性を「始まりとしての自由が、言葉や行為という形をとって私たちの前に現れる空間⁵²」として設定した。

先程挙げた5つの公共性の特徴はインターネット上に作られるコミュニティと類似している。なぜならインターネットは、誰でもアクセスができ、物理的距離を失効させることから様々な価値が混じり合う場所、かつ排他的な帰属は求められず、ユーザーが交流するきっかけは事柄や出来事への関心による場所だからだ。しかし、前節でも述べたように、パーソナライズ化されたサービスや、アクセスが個々人の裁量に関わることから、閉鎖的で排他的な空間が出来上がってしまっている。炎上や学級会といったスラン

49 齋藤純一『公共性』、岩波書店、2000、p5-6

50 齋藤、同書、iii

51 齋藤、同書、v

52 齋藤、同書、iii

グからも見て取れるように、不文律から外れた言動は、建設的なディスカッションではなく、正義によって打ちのめされる。しかもその不文律は必ずしも異質な価値観同士で共有されたものではないにも関わらず、だ。

3-3、アーレントの公共性

ここでもう一度、アーレントの公共性について見ていきたい。アーレントの公共性は、アウシュビッツという閉鎖的で排他的な事件を経て思索された。そこに描かれた人物像は、市民社会において想定されている自律した個人ではなく、「他者によって見られ、聞かれるという経験⁵³」によって初めて現れる個人である。

齋藤いわく、この時アーレントが想定している「他者によって見られ聞かれる」ことを剥奪された存在は、世界大戦時代に「場所なき者たち（displaced persons）⁵⁴」と呼ばれた人たちであり、例えばユダヤ人だ。しかし、そこまでの徹底的な政治的暴力でなかったとしても、他者の存在を得られないがゆえに「あたかも存在しないように」生きる人々は現代にもいる。近年問題視されている孤独死は、年間約3万人にも上り、現役世代（20代～50代）は約4割弱になる。近親者や他者との関係が希薄になることで、亡くなったとしても気づかれることなく、多くの場合は職業上の関係者か不動産のオーナーによる発見になるという⁵⁵。他者による応答の可能性を絶たれた生き方を、アーレントは「見棄てられた境遇」（*Verlassenheit*）と呼んだ⁵⁶。

また、彼女は「見られ聞かれる」空間について逆説的に「私的（private）」という言葉で説明する。

53 ハンナ・アーレント『人間の条件』、志水速雄訳、ちくま学芸文庫、1994、p87

54 齋藤、前掲書、V

55 菅野久美子「孤独死した30代女性の部屋に見た痛ましい現実」『東洋経済オンライン』
2019/6/9 <https://toyokeizai.net/articles/-/285536> access:20170724

56 齋藤、前掲書、V

もともと「欠如している」privativeという観念を含む「私的」"private"という用語が、意味をもつのは、公的領域のこの多数性にかんしてである。完全に私的な生活を送るということは、なによりもまず、真に人間的な生活に不可欠な物が「奪われている」deprivedということの意味する。すなわち、他人によって見られ聞かれることから生じるリアリティを奪われていること、物の共通世界の介在によって他人と結びつき分離されていることから生じる他人との「客観的」関係を奪われていること、さらに、生命そのものよりも永続的なものを達成する可能性を奪われていること、などを意味する。私生活に欠けているのは他人である。逆に、他人の眼から見る限り、私生活者は眼に見えず、したがって存在していないかのようなのである。私生活者がなすことはすべて、他人にとっては、意味も重要性もない。そして私生活者に重大なことも、他人には関心がない⁵⁷。

privateの原義はジーニアス英和辞典によれば、「他の者から離された一ひとりぼっちの」である。しかし、一人だけの空間は、他者の存在もなく、他者にとって存在することのない空間である一方で、自身を見つめ直したり思索にふけったりする内的思考の場でもある。そこに他者は存在しないのだろうか。齋藤は、その問いに対してアーレントの答えを以下のように述べる。

アーレント——彼女は『カント政治哲学の講義』においてこの文章（人間からその思考を公共的に伝える自由を奪うことは、同時にその人の思考する自由を奪うことである）に着目した——にしたがって、思考を『内的対話』としてとらえるならば、思考とはそれ自体在る種の公共的空間である。なぜなら、複数の異質な『自己』が存在するの
でなければ対話は成り立ちえないからである⁵⁸。（括弧内筆者補足）

57 アーレント、前掲書、p87-88

58 齋藤、前掲書、p26

例え自問自答であろうとも、対話には他者が必要だ。内的対話を可能にするのは、現実の他者との会話だ。他者の思考に触れ、それによって自身が動揺するとき、初めて私たちの思考は始まる。ドゥルーズはそれを「不法侵入」と呼んだ。しかし極めて私的な人々は、内面化する他者の存在を失ってしまっている。『見棄てられた境遇』とは、他者から見捨てられることだけでなく、自分自身——『内的対話』のパートナー——から見棄てられること⁵⁹になるのだ。

インターネットにおける Echo chamber や Filter Bubble の状況を振り返る。SNS のタイムライン上は確かに、自分がフォローした人々の記事が並んでいる。内的対話を促す他者はそこにいるかもしれない。しかし、Echo chamber が引き起こす問題は、自身と似た意見を繰り返し眼にすることで、他の意見を退けるようになることだった。情報空間における島宇宙化は、物理的空間における人々をバラバラにするだけではない。アーレントの言う私的な空間であり、内的対話も生まれ得ない場所になる可能性がある。インターネット上でマイノリティやジェンダーに関する問題提起が、連日可視化されているにも関わらず、それが必ずしも解決の方向へと歩みださないのは、それが私的な空間に留まっているからだ。他者に「見られ聞かれる」存在になるためには、公共の場に現れなければならない。そしてその場所はオンラインでもオフラインでも明確に示されているとは限らないのである。

3－4、了承を繰り返しつづける場所

本節では、前節でばらばらな現実空間に生きている私たちが、ゾーニングといった解決策があるにも関わらず、共生の術を探るのは何故かという問いを発端として、共同体や公共性といった人々が集団で営みをする場について概観した。また、アーレントが定義する公共性、「始まりとしての自由が、言葉や行為という形をとって私たちの前に現れ

59 齋藤、前掲書、p26

る空間⁶⁰」から、人は他者から「見られ聞かれる」ことによって初めて人として現れることが出来ることをみてきた。そこから見いだされるのは、前節で取り上げた Filter Bubble といった現象が、人々を孤立させるだけでなく、個人の中の内的空間においても孤立させてしまう可能性があるということだ。

このような現状について本論における、ばらばらな私たちが共生の場に一つ仮定をする。それは、私たちの共生は「了承を繰り返し続ける場所」において成立するということだ。一見似たような環境・価値観を持っていたとしても、ひとつずつ了承を繰り返しながら対話する。時間がかかることだし、一節で述べたように私たちの身体は、膨大すぎる情報は処理できない。しかし少なくとも、共生の場がそのような場所では成立しえないことを自覚することは、今日の前にいる人を「見られ聞かれる場」へと現れさせることではないだろうか。そして忘れてはならないのは、繰り返し光があてられている「共同体」という言葉には「土地を占有する」という意味が含まれていることだ。ばらばらな現実空間を生きる私たちは、この肉体がある限り、物理空間を誰かと共にし、生活における様々なことを分業して生きていく。価値観や環境の違う他者は、もう外国人や異性とは限らない。個人レベルの他者と共生するには、絶え間ない了承が必要である。

60 齋藤、同書、iii

第二章：芸術領域における私たち

第一章で、私たちの生活はインターネットの普及によって変化していることを述べた。人種や国籍、性別、物理的距離といったハードルが解消されつつある一方で、Filter bubble や Echo chamber によって、物理空間を共にしながらもバラバラな現実空間を生きている。それでは、この社会の変化は芸術領域においてどのような変化をもたらし、作品と観者の関係はどのようなものとして位置づけられるのだろうか。本章第一節では、まず芸術はなぜ芸術足らしめられるのかをダント、ベッカーの「アートワールド」より確認する。また、第二節では、現代における作品と観者の関係を上妻世海の「作品≡他者」とアーレントの「現れの空間」から考察する。

1、社会と芸術領域の関係

1964 年、哲学者のアーサー・C・ダント（Arthur Coleman Danto 1924-2013）は「アートワールド」という概念を提唱した⁶¹。アンディ・ウォーホル（Andy Warhol 1928-1987）の個展⁶²において出品された《ブリロ・ボックス》がきっかけになっているという。木製で作られた洗濯洗剤のパッケージと見た目変わらないその作品が、なぜ作品として受け入れられ、一方洗濯洗剤そのものは作品とみなされないのか。そこには「あるものを芸術と見ることは、眼が見分けることの出来ないあるものを要求する——それは、芸術理論のある雰囲気であり、芸術の歴史についてのある知識であり、つまりは、あるアートワールドである⁶³」と彼は言う。

「あるアートワールド」、つまりは「an artworld」と言われるとき、そこには過去から現在に至るまで通底する一つのアートワールドではなく、あくまでその一時代において生まれるアートワールドが示唆される。第一章において、現代はインターネットの普及によって情報入手の方法や、意思決定における影響があることを述べた。また、共同体にして

61 アーサー・C・ダント「アート・ワールド」『分析美学基本論文集』西村清和訳、2015、p9-35

62 1964 年、ニューヨークのステープル・ギャラリーでの 2 度目の個展

63 ダント、同書、p22-23

も時代によって変容してきた。ダントが、「芸術を芸術と定める何か」が特定の時代に依拠すると述べるならば、現代における「芸術を芸術と定める何か」は、ルネサンス期のものや、近代美術が始まった時代のものと同じものではないだろう。

本節では、ダントのアートワールドを軸に、私たちは何をもってして芸術を芸術と捉えるのかを概観する。彼は定義を定式化しようとしているわけではないが、この概念には芸術を可能にする社会構造ないし、システムが示唆されている。社会学者のハワード・S・ベッカー（Howard Saul Becker 1928-）は、その社会構造を、芸術理論のある雰囲気や、芸術の歴史についてのある知識を共有する職業社会集団として捉えた。芸術は芸術として生まれるのではなく、それを芸術として理解する人々の中で生まれ、消費されるから「芸術」とみなされるのである。

ちなみに、本論で二つのアートワールドについて述べるが、ダントは一語で「an artworld」と示したことから「アートワールド」と、ベッカーは「an art world」と二語で示したことから、ここでの訳を「アート・ワールド」と、書き分ける。

1-1、芸術たらしめるものとしての「アートワールド」

六〇年代は、スタイルが激発した時代であった。その争乱のなかで、新写実主義とポップを皮切りに、徐々に明確になりはじめたと私におもわれたこと——それは、そもそも芸術の終焉について私が話すことの根拠であった——は、私が「単なる現物（mere real things）」とよんだものとはまったく異なるもののようには芸術作品がみえなければならない特別な仕方は存在しないということである。

私のお気に入りの例を挙げるならば、アンディ・ウォーホルの作品である《ブリロ・ボックス》とスーパーマーケットに並んでいる商品のブリロ・ボックスとに、外見上のはっきりした違いがある必要はないのである⁶⁴。

アーサー・C・ダント『芸術の終焉のあと』

64 アーサー・C・ダント『芸術の終焉のあと』山田忠彰、三元社、2017、p41-42

かつて長らく「芸術とは何か」という問いの答えは「再現模倣（ミメーシス）」であり、「美しい術（fine art）」であった。ダントは「アートワールド」の導入部として、ハムレットとソクラテスを例に芸術における「自然にむけて掲げられた鏡」としての役割を語る。ハムレットにおける「芸術は自然の鏡である」という言葉には、自分自身の姿は鏡に映さなければ見ることが出来ないという内省的な視点が伺えるが、ソクラテスは模倣でしかないと切り捨てた。実際、写真が発明されるまで、画家はモチーフをよりリアルに、実際に目の前にあるものかのように描くことを追求してきたし、共同体を強固なものとするためのストーリー（宗教・神話）を知らしめていくためには、写実は有効な手段だった。しかし、リアルに描くという手法が写真に取って代わられるようになることで、画家は描くことでしか出来ないことを追求していくことになり、ミメーシスは徐々に周辺へと追いやられていくことになる。

それまで、芸術を芸術足らしめてきた模倣理論（the Imitation Theory=IT）は、新しく現れてきた芸術を語る事が出来なくなってしまった。他領域の場合、ダントは科学を取り上げるが、まったく新しいクラスに属するものが現れたとき、当理論が貴重であるとみなされるがゆえに、「しばしば、あたらしい事実を補助仮説を介して古い理論に適応させ⁶⁵」ようとする。しかし、後期印象派において起きた、ミメーシスの持つ優位性の失効は、まったく新しい理論を要求するものだった。新しい芸術を、「不器用な芸術」以外のものにするためには、実物のものを写實的に描いているわけではないが、新しい形によってリアルを体現していることを示す必要があった。彼らの描く輪郭のズレや色面の恣意的な取扱いを「それまでの古い芸術がその最良の事例においてみごとに模倣しているとみなされた実物のかたちとまったく同様にリアル⁶⁶」だとする理論を、ダントは「Reality Theory=RT⁶⁷」と呼ぶ。

65 ダント、前掲書 p12

66 ダント、同書、p13

67 西村、同書、p13 訳注 13

RTについてダントは分かりやすい例を挙げる。例えば、みごとに偽造されたドル紙幣があったとして、そこに「法的通貨ではない (Not Legal Theory)」と記されている。そのドル札は、確かに使用することのできない、偽造されたドル紙幣であることが万人に受け入れられるだろう。それは、ドル紙幣をそのままリアルに描いたものではないので、ドル紙幣のイリュージョンではないが、イリュージョンでないからといって、実際に使用することの出来るドル紙幣になるわけでもない。この「一方でリアルな対象と、他方でリアルな対象のリアルな複製とのあいだに開けられた位置領域を占める⁶⁸」もの、「非一模倣⁶⁹」こそが、RTで語られる芸術の姿である。ゆえに、ゴッホやゴッホらが描く人物が写実的なリアリティを持っていなかったとしても、彼らの描く人物が実際に存在するモデルの「非一模倣」であることから、描かれている「そのもの」がリアルな対象となる。

こんにちのアートを理解するとき、RTによって理解されるべきだとダントはいう。例に挙げられるロイ・リヒテンシュタインやジャスパー・ジョーンズの作品は、マンガの一コマや数字、旗、地図が描かれているが、それらの模倣であることに価値はない。そのもののサイズや、数字らが描かれていることに本質的な価値がある。しかし、例えばラウシェンバーグの《ベッド (1955)》のように幾筋の家屋用のペンキが垂れている「本物のベッド」が壁に立てかけられているとき、そのベッドがベッドではなく芸術作品だと一体どのように受け入れられるのだろうか。

ダントはその問いに対して、自分が見ることができるものしか信じないテストユーザー⁷⁰という人物を仮定し、例とする。彼は《ベッド》を本物のベッドとして捉え、垂れたペンキをそのベッドに付着してしまったものだと捉えている。しかし、《ベッド》は垂れたペンキと立てかけられた状況をもってして作品になるのであって、ペンキの垂らされたベッドだけでは《ベッド》にならない。

68 ダント、同書、p14

69 ダント、同書、p14

70 西村、同書、p31 訳注 21

現代において良くあるこのような作品をテストトゥーダはアート作品だと認識することは出来ない。なぜならそれらを芸術とみなすためには、「あるものを芸術と見ることは、眼が見分けることの出来ないあるものを要求する——それは、芸術理論のある雰囲気であり、芸術の歴史についてのある知識であり、つまりは、あるアートワールド (an artworld) ⁷¹」が必要だからだ。

ここで、「あるアートワールド (an artworld)」と呼ばれるのは、例えば《ブリロ・ボックス》が中世において芸術作品としてみなされることがないことから想像できる。そもそもその当時には洗濯洗剤であるブリロはなく、既成品をそっくりそのまま作って作品とみなされる場所、ギャラリーや美術館もなかったからだ。また、今では最初期のアートとみなされるラスコー洞窟に描いていた人々も、当時そこに美学者が居なかったがゆえに、それがアートだとはみなしていなかっただろう。そして、このことは伝統的な美学を根本的に揺るがすことになる。なぜなら、伝統的な美学・芸術哲学は、芸術作品に共通する本質の特徴として美や顕現する人間精神を尊び、また「時代や民族や文化を超えた普遍的な諸価値はいずれも『眼が見分けること』ができ、美的対象としての作品のなかに永遠不変に見いだされるものでなければならぬ」と考えていたからだ。一方、ダントは普遍的な価値などないし、また芸術たらしめる諸価値は眼で見えるものではない、と述べる。

このように、アートは眼に見えない雰囲気によってアートたらしめられる。ではその雰囲気はどのように共有され、その中でアートはどのように生まれるのだろうか。

1-2、集合的行為としての「アート・ワールド」

社会学者のハワード・S・ベッカーは、職業社会学の立場から社会が集合的行為として成立している限り、一見孤高の天才が生み出すものと思われがちなアートも集合的行為であるとみなす。例えば、ベッカーの挙げる、アートがその形をとるために達成されな

⁷¹ ダント、同書、p21-22

なければならない全活動は、アイデアの発案、制作だけでなく、作品制作のために使用する画材類を購入するための別の活動や日頃の家事雑用の実行といったアーティスト本人が為す行動に加え、画材や道具等の作成販売、鑑賞、批評、それらの素地を作る教育、市民秩序までが含まれている。アートが成立するためには、アーティストだけではなく、一定の安定とゲームーダントのいう「an artworld」が自覚されている必要があり、私たちが眼にする作品は、全行程における氷山の一角でしかない。

批評家のボリス・グロイス（Boris Groys 1947-）は、「今日の芸術は、作ることと選ぶことの一致によって定義⁷²」付けられているとし、そのことから、ある展覧会と向き合うことは「多重的な作家性」と向き合うことであると述べている。つまりアーティストは、自身の作品や既成品から出品作品の候補を出す。キュレーターはアーティストと共に、出品作品を決定する。そのキュレーターは、委員会や財団、公共機関により選ばれており、それゆえに、それら委員会らも芸術的な責任を担う。このことは、とある作品が「性的である、政治的である」という苦情を受けて、美術館側が声明を発表することからも明らかだ。芸術的判断をどこまでも拡張していけば、展示会場となる美術館を設計した建築家や、その建築家を選んだ委員会、と好きなだけ延長させることが出来る⁷³。

このように多くの人々の集合的行為によって成立するアートだが、人々はどのようにして「協同する合意」に至るのだろうか。ベッカーによれば、あらゆる物事を1から改めて決めることは可能だが、多くの場合、新たに検討されるのはほんの僅かである。「アート作品を創造するために協同する人々は、通例すべてを新しく決定はしない。代わりに彼らは、もはや慣習的になったかつての同意に依拠する⁷⁴」からだ。

1-2-1、趣味の基準とフォークウェイズ

72 ボリス・グロイス「多重的な作家」『アート・パワー』石田圭子・齋木克裕・三本松倫子・角尾宣信訳、現代企画室、2017、p151

73 グロイス、同書

74 ベッカー、前掲書、p33

社会学者の鎌田大資は、ベッカーが見出した「慣習的になったかつての同意⁷⁵」の二側面を、「趣味の基準としての約定⁷⁶」、「フォークウェイズとしての約定⁷⁷」と呼ぶ。

「趣味の基準としての約定」とは、作家と観客の協同活動としての鑑賞における規則である。「アーティスティックな経験が可能となるのは、その作品の理解のためにアーティストとオーディエンスが参照できる規則の存在によってなのだ⁷⁸」と述べられている通り、私たちが絵画における木の表現がリアルだと感じたり、作曲家が規則化された音の組織によってオーディエンスの期待を操作したり出来るのも、その規則によってである。

前項で、自分が見ることの出来るものしか信じないテストウーダを紹介したが、「アーティストとオーディエンスが、使われる規則について知識と経験を共有することによってのみ、アート作品はなんらかの情動的な効果を発揮する⁷⁹」アート・ワールドにおいて、その知識と経験を共有しないがために、彼は眼前の作品を作品とみなすことが出来ない。鎌田が、「芸術表現の決まった型や、定石が存在するおかげで、芸術家は不特定多数の観衆に自分の意図を伝達することができ⁸⁰」、また「観衆の側でも芸術家の意図を読み取り、芸術作品を鑑賞することが可能になる⁸¹」とする規則を「趣味の基準としての約定」と名付けたのは、その意味の約定を、哲学者の D・ヒューム（Hume, 1875）が「趣味の基準（standard of taste）⁸²」と呼んでいたからだ。しかしベッカーにとっての約定は、人間の生得的なものであるというよりも、「その時代の芸術世界の人々が共通する理解⁸³」という意味であり、ダントの「アートワールド」のことだと言えるだろう。

一方、「フォークウェイズとしての約定」とは、集合的行為としてのアート・ワールドにおける芸術家と多くの支援要因たちとの協働を可能にする規則である。『アート・ワー

75 鎌田大資、「H.S.ベッカーの芸術世界論—前衛はいかに約定へとすり変わるか—」『ソシオロジ』、35 巻 2 号、1990

76 ベッカー、同書、p34 が該当箇所に当たる。

77 ベッカー、同書、p35 が該当箇所に当たる。

78 ベッカー、同書、p34

79 ベッカー、同書、p34

80 鎌田、前掲書、p84

81 鎌田、同書、p84

82 鎌田、同書、p84

83 鎌田、同書、p84

ルド』での「規範、ルール、共有された理解、慣習、あるいは習俗（フォークウェイ）⁸⁴」に相当する。ベッカーは、バーレスクにおけるコメディアンを例に挙げるが、彼らがリハーサルなく三人コントをこなすことが出来るのはその規則ゆえである。また歌舞伎において、月の殆どを公演し、次の公演と間がないまま行うことが出来るのも、長年培われてきた台詞回しや型があるからだ。

本節では、芸術とは、時代や民族や文化を超えた普遍的な諸価値が美的対象としての作品の中に「目に見えるもの」として現れるのではなく、時代や場所によって変化する「ある雰囲気」によって芸術たらしめるものであることを、ダントとベッカーを引いてみてきた。しかし、第一章で見てきたように、私たちの情報空間は細分化されている。インターネットが普及する以前であれば、新聞やテレビによってある程度趣味の基準は共有されており、それより以前の芸術は宗教画など共同体が共有する物語が絵画化されていた。しかし、現代の細分化された情報空間によって、細切れになった趣味の基準を乗り越えて作品を鑑賞することは可能なのだろうか。次節では、その一つのアプローチとして「人類学的アプローチ」を挙げる上妻の論を取り上げる。

2、「作品≡他者」として対峙すること

前節で、私たちがアートを楽しむことが出来るのは、「an artworld」の持つ雰囲気を理解し、共有することによってであり、作品と観者の関係だけでなく市民や国家をも含む集合的活動であることをみてきた。ならば前章で述べた通り、インターネットの普及によって共同体のあり方が変化していることを考えれば、必然、作品と観者の関係にも変化が現れているはずだ。

本節では、上妻世海の「作品≡他者」を中心に、現代における作品と観者の関係について考えていく。作品を美的価値だけで判断しない上妻の姿勢は、他者との共生において「見られ聞かれる場」としての公共性を提唱したアーレントの姿勢にも重なる。なぜ

84 ベッカー、同書、p35

なら、どちらも一つの価値観によって他者を表象することの危険性を示唆している点で共通しているからだ。

2-1、人類学的アプローチの可能性

上妻は「作品を特定の歴史観や理論からトップダウンで判断することの有効性が失われている⁸⁵」と述べ、作品をたんなる手仕事ではなく、美術史や歴史や概念と結びつけることが出来ない今、別の方法で作品と向き合う必要性を指摘している。その際に人類学におけるリサーチの手法が参考になるという。人類学が向き合ってきた「他者を記述することの不可能性⁸⁶」は、観者が作品に向かいあう態度として、また芸術家がフィールドワークをする態度として、バラバラになった私たちに一つの指針を与えうるからだ。そこで先ず、なぜ「トップダウンで判断することの有効性が失われている」のかを、上妻の論考から概観し人類学的アプローチとは何かを具体的に見ていく。

2-1-1、理論と経験を循環させる

ダントはウォーホールの《ブリロ・ボックス》から芸術の終焉を確信し、あらゆるものがアートになる可能性と、スタイルではなく哲学の提示が重要視される時代へとシフトしたことを述べた。しかし、例え美学的に「あらゆるものがアートになる」と言われようとも、これまでの「制度や権力や美術史の文脈」が作り出してきたフォークウェイズが一掃されるわけではなく、「あらゆるものがアートになる」という趣味の基準は、全てのアート・ワールドの人々に浸透するわけではない。依然、これまでの趣味の基準

85 上妻、「人類学から考える表象と形式、美術の歴史」『制作へ』、p286

86 上妻、同書、p289

が、「アート、非アートの防波堤として機能⁸⁷」し、アート・ワールドの外縁に確固たるものとして存在することになる。だが、上妻は『制作へ』に掲載されている幾つかの論考で、その失効について考える必要性を述べている。

「制作の共同体⁸⁸」に取り上げられる若手のアーティストたちは、「先行世代がつくり上げた制度や文脈、市場を含めた既存の評価体系の中で評価される⁸⁹」ものとしての「制度的芸術⁹⁰」に憧れることなく、自らのスペースを持ち、SNSで情報を発信し、展覧会・イベントを企画するDIY精神に満ちた存在だ。一貫した問題意識を持たないことから、美術教育を受けていない人々にも開かれており、また彼ら自身も教養を必ずしも得ている必要がない。CPUの性能向上やSNSの発達によって、これまで芸術活動を支えていた美大やギャラリー、批評家といった存在を飛び越え、直接観者に働きかけ、新しく彼ら独自のネットワークを生み出している。

これまで美術を制作、鑑賞するための指針として機能していたジョルジョ・ヴァザーリや、グリーンバーグ、グロイスといった批評家の言葉が、作品をたんなる手仕事ではないものとして、美術の歴史や概念と結びつけてきた⁹¹。しかし、上記した通り、その知識が必ずしも必要とされない新たなアート・ワールドが構築されつつあり、それが機能していない現代において、私たちは別の方法で作品に向き合わざるをえない。

そこで、上妻は、「作品≡他者」として自身の身体を交え判断する必要性を述べる。それは単に理論重視から体験重視に移行することではない。私たちの身体が、「歴史的、文化的、経済的」に条件付けられていることから、「理論と経験が入れ子状態にあることを自覚して、まず主体が条件付けられているフレームに対してアプローチする必要⁹²」がある。例えば、眼前のもののみ信じるテストゥーダが《ベッド》を鑑賞した際、彼は美術理論を理解しないので、作品と見なすことが出来ず、ただのベッドだと理解した。し

87 上妻、同書、p277

88 上妻「制作の共同体」『制作へ』EKRITS、2018

89 上妻、同書、p277

90 上妻、同書、p277

91 上妻、同書、p286

92 上妻、同書、p286-287

かし、そもそも壁に立てかけられたベッドを、普段使っているベッドだと認識することは、私たちの身体が歴史的、文化的に条件付けられているがゆえに、そのような機能しか見いだせていないからである。上妻が、これらの手法において人類学に親和性を見出すのは、人類学が現在の美術の状況と類似した経緯を持っているからだという。

人類学は西欧の価値観で異文化を判断・記述していた従来の方法への反省を踏まえ、他者について書く方法論を模索してきました。(中略) 一般的には理論に偏っていると考えられていますが、前提には「*seriously taking*」、つまり西洋の基準では非現実に見える人々の証言や体験、神話などにこちらの基準でツッコむのではなく、いったん真剣に受け取ってみる、という態度がある⁹³。

「作品≡他者」として向かい合うことは、根本的に背景も価値観も違い、自分の常識が通じない相手と向かい合うことと同じである。真剣に向き合うことをしなければ、西洋中心の進歩論観から、アニミズムやトーテミズム、アナロジスムの世界観を発展途上であると評するようなことになりかねない。眼の前のものをトップダウンの理論で理解するのでもなく、これまでの経験や自身の身体を使って判断しようとするだけでもない。「理論によって不可視の条件を可視化し、その上で経験によって理論を再構成するといった循環」を行うことが、現代社会に生まれてくる作品との向き合い方だと、上妻は述べている。

2 - 2、現れの空間

93 上妻、同書、p286

トップダウン、つまり目の前のものを「こういうものだ」と断定してかかるのではなく、自身の経験と眼前の作品を呼応させ理解を進めていくこと。それはまるで他者の言葉や行動を唯一無二のものとする「現れの空間」に似ているとは言えないだろうか。

「現れの空間」とは、アーレントの言う「人びとが行為と言論によって互いに関係し合うところに創出される空間、『私が他者に対して現れ他者が私に対して現れる空間』⁹⁴」であり、前章でいう「見られ聞かれる空間」のことである。この空間は、人が居て相互に関わる場所にいつでも発生するわけではない。むしろ、このような「現れの空間」に身を置くことの方が少ないとアーレントは言う。なぜなら、この空間が成立するためには、人を「what（何）」ではなく「who（誰）」として扱う必要があるからだ。

「what」として扱われること——女性であるということや、学生であること、といった属性は、その事柄において他の人と代替可能である⁹⁵。齋藤は、whatとして処遇する空間を「現れの空間」に対して「表象の空間⁹⁶」と呼び、表象には「悠徴化（marking）」というニュアンスがあることを指摘する。つまりは、「政治的・経済的・社会的・文化的・身体的に優位にある人々が劣位にある人々をネガティブに同定⁹⁷」する 경우가ほとんどであり、マイノリティとみなされる人々の心身を傷つける暴力の源泉としても働くものだという。一方、「who」は、アーレントが公共性を「人びとが、他人と取り換えることのできない真実の自分を示しうる唯一の場所⁹⁸」と呼ぶように、他人と取り換えることのできない、ユニークな存在だ。

先程、「行為と言論によって互いに関係し合う」「真実の自分を示しうる」と述べたことで、一見個々人の固有のアイデンティティが存在し、それが言葉や振る舞いによって表現されるように感じられるかもしれないが、それは違う。前章で述べたようにアーレントの内部空間には対話する他者の存在がおり、固有で一義的なアイデンティティは存

94 齋藤、前掲書、p39

95 齋藤、同書、p10

96 齋藤は「表象」を、他者の行為や言論を、他の人々と入れ替え可能な位相に還元する眼差しであると説明している。同書、p40

97 齋藤、同書、p40

98 アーレント、前掲書、p65

在しない。「行為や言葉が他に還元不可能であると判断するのは、行為者ではなく、それを見聞きする他者⁹⁹」なのだという。

「what」ではなく「who」として他者を見つめること、それは上妻の言う人類学的アプローチに呼応する。なぜなら、人類学が反省する従来の記述は、まさしく「表象の空間」における反省だからだ。また、作品は作品たるアイデンティティを持っているわけではない。その作品が作品とみなされるのは、観者のいる時代の「an artworld」においてであり、その作品を唯一無二の価値があるとみなすのも、また観者である。

もう少し「現れの空間」について見ていきたい。「現れの空間」は、他者を有用であるかどうかで判断する空間でもなければ、他者をどのような必要を抱えているかによって判断する空間でもない。「個々のパフォーマンス（言葉や行為）における他者の現れに注目を寄せる『観客たち』（spectators）が居合わせる」劇場的な空間なのだという¹⁰⁰。

なぜ観客たちは他者の現れに注目し、関心を寄せるのだろうか。それは、齋藤の言葉を借りるならば、「私が所有しえないもの、私たちが共有しえないもの」への関心があるからだ。つまり「他者が現れることに興味をいだくのは、私たちがその他者ではないからである。私たちは他者の生を生きることができない」からこそ、他者を見つめ、「現れの空間」が生まれることに期待をする。

この他者への関心は、現代美術において、小さな声を拾い上げるような作品が増えてきていること、ヨコトリやあいちトリエンナーレのようなテーマが掲げられている理由に重なりはしないだろうか。前章で述べたように、インターネットの普及によって、私たちは同じ物理空間にいながらも違う現実空間に生きている。だからこそ、他者との共生において互いの絶え間ない了承が必要だ。上妻の「作品≡他者」は、他者の視座を共有しようとするアプローチでもあるだろう。それが受け入れられるものなのか否か、なぜそれが可能なのかは、自身の経験と理論の循環の中で思考される。

99 齋藤、同書、p41

100 齋藤、同書、p43

2-3、観者とは誰か

第四章にて詳しくみていくが、芸術、特に絵画は共同体の紐帯としての役割を果たしてきた。共同体内の規範や価値観を担う宗教や神話に姿かたちを与え、観者と共有する。それはつまり、世界をこの角度から観るという「ある視座」を共有することだ。そしてそれはある時期まで、もともと共有していた視座を強化するものとして働いていた。一方現代美術において、共有される「ある視座」は、優位者が他者を「みなす」ことによって生まれる悲劇や暴力への反省から、元々観者と共有されていることを前提としない。むしろ、芸術を介し違う視座を共有しようとすることで、他者との共生の疑似体験が引き起こされることを期待する。

ここで確認したいのが「観者」という言葉だ。観者とは、美術作品を観る者を意味する美術史学用語で、一般的によく使われる「鑑賞者」は類似語にあたり、「優れた作品を称賛するという含意を伴う」ものとされる。美術史家の太田智己は、「観者」とはモダニズム的な芸術観を前提とし、芸術の自律性や純粋性を重視する際に用いられ、美術作品の芸術的側面・視覚的効果に重点が置かれることが多いと述べる。また、作品の芸術的側面を重視することは、作品が複合的に併せ持っている別の側面——宗教的側面や、政治的側面、経済的・社会的側面等を看過しかねないと示唆している¹⁰¹。つまり、信者にとって宗教画や、投資家にとっての美術作品は、視覚的な喜び以外の側面が重要だが、「観者」には別側面を享受する様々な立場の人々は含まれていない。

しかし、一項の初めに述べたように「特定の歴史観や理論からトップダウンで判断することの有効性が失われて¹⁰²」おり、「主体が条件付けられているフレームに対してアプローチ¹⁰³」しながら作品に向かい合う必要がある場合、これまでのモダニズム的な観者像は揺らぐことになる。むしろ、現代における観者とは、何が美術なのかというトップ

101 太田智紀 「観者」 Art scape

<https://artscape.jp/artword/index.php/%E8%A6%B3%E8%80%85> access:20191030

102 上妻、「人類学から考える表象と形式、美術の歴史」『制作へ』、p286

103 上妻、同書、p286-287

ダウンの判断基準を持たず、自身の経験から判断し作品を鑑賞する人々だ。このような人々を考えるにあたって、デザインの領域で語られる「当事者デザイン」を参照したい。

当事者デザインとは、はこだて未来大学の情報アーキテクチャ教員の岡本誠と原田泰によって 2016 年度デザイン学会のセッション名として生み出された言葉だ。「当事者」とは辞書を紐解けば「その事柄に直接関係のある人」のことを指し、属性として定義づけられているに過ぎない。しかし、ここでは問題の当事者たちが自分自身で学びながらデザインしていく能動的な当事者が想定されている。コンテンツデザインプログラムディレクターの上平崇仁は当事者デザインについて考えるにあたりユーザー中心のデザイン、協同のデザイン (CoDesign)、近年世界的にみられる創造活動の民主化を挙げるが¹⁰⁴、先述した DIY する若手のアーティストたちに重なるところがあるだろう。トップダウンではなく、その場に居合わせる人々で何かを作り上げようとする、それはジャンル問わず様々な現場で芽吹いている。これ以上深追いすることは避けるが、本研究では観者を、美術作品を観る者、から、自身の経験や理論、身体をも使って作品に対峙しアートをアートたらしめる能動的な当事者として捉えることにする。

2-4、了承を繰り返し続ける場所の当事者として

本章では、芸術がどのように芸術たらしめられるのかを、ダントとベッカーのアートワールドを概観した上で、現代においてトップダウンの鑑賞が失効しつつある中で、「作品≡他者」として作品と対峙することの可能性を見てきた。その場所がアーレントの「現れの空間」と似ていることは、近年、様々な芸術祭や展覧会において、違う価値観や失われつつある視点を取り上げたものが増えていることから窺えるだろう。また、本論では観者を、芸術学的な視点・視覚的效果に注目するモダニズム的な観者像から、

104 上平崇仁「当事者デザインを巡る枠組みについて」<http://www.ne.senshu-u.ac.jp/~cd/files/dio2.pdf> access:20191029

経験や理論、身体をも使って作品に対峙し、アートをアートたらしめる能動的な当事者と捉える。なぜなら、視覚的效果だけでなく、問題提起を目的とした作品が現代アートにおいて増えてきている現在において、観者もまた当事者としてその問題提起の場に参加する必要があるからだ。

さて、観者を当事者とするにはどのような方法に可能性があるだろうか。先述したとおり「現れの空間」は、「個々のパフォーマンス（言葉や行為）における他者の現れに注目を寄せる『観客たち』（spectators）が居合わせる¹⁰⁵」劇場的な空間なのだという。絵画において、「劇場」という言葉から思い浮かべるのはマイケル・フリードの「シアトリカルティ」だ。「演劇性」と訳されるこの言葉は、1967年の「芸術と客体性」にてモダニズムとミニマリズム（フリードはリテラリズムと呼ぶ。）の対立における一つの要因となっているが、作品と観者の関係を考えるにあたり、学ぶことがあるのは間違いない。上記したとおり、観者はモダニズム的な芸術観を前提としている。現代においてモダニズム的な芸術観が揺らいでいることを考えれば、再考の余地はある筈だ。

次章では、シアトリカルティにおける言説を整理し、筆者の企画した演劇公演での気付きを踏まえ、本研究において目指すシアトリカルティについて論じる。また先行研究として、カオス*ラウンジの「百五十年の孤独」、筆者が展示構成を行った「地方之国構想博物館」を取り上げる。展覧会もまた、アーティストが作り上げるとき、作品として観者の目の前に現れるからだ。

105 齋藤、同書、p43

第三章：観者はいかにして当事者となるのか

序章で取り上げたように、パフォーマンスや演劇とアートの領域が揺らぐ現代においてシアトリカルティは再考の余地がある。シアトリカルティ——演劇性について、星野はマイケル・フリードの『芸術と客体性』を挙げ、以下のように説明する。

ミニマリズムの芸術は観客を作品の相関物として扱うことで、彼らのうちに「不確定な持続」の感覚を生じさせる。そして、このような「時間」ないし「経験の持続」への没頭こそ「典型的に演劇的な」なものだ、というわけである。そのような芸術のあり方は、彼がグリーンバーグから継承した「瞬間性」に基づくモダニズム芸術の理念とは相容れないものだった¹⁰⁶。

現代の作品は「ソーシャリー・エンゲイジド・アート」や「委任されたパフォーマンス」のように、第三者の身体的な振る舞いが作品の構成要素となっているものも多い。また、過去を振り返ってもダダや未来派によるパフォーマンス・アート、20世紀半ばのハプニングやボディ・アートといった系譜があり、昨今では、ニューヨーク近代美術館やテート・モダンがパフォーマンス作品を収集・展示をし始めている。

パフォーマンス作品は、演者の身体と空間と時間を有する。観者がその作品を鑑賞するためには、ある程度の時間をかけて、目の前で一体なにが行われているのか、への理解・想像が必要であり、全体像が見えるのは全てが終わった後だ。一方、フリードの擁護するモダニズムの作品——例に挙げられるカロの彫刻は、作品の構成要素が「身振り」のように振る舞う。つまり、人間の身体の部分は物理的なパーツに過ぎないのに「身振り」が成立する時には「物体性を克服し、有機的な統一体として『意味』を担う

106 星野太「イントロダクション」、同書、p14

¹⁰⁷」ように、目の前にある。物理的な時間を介さずとも理解することの出来る「瞬間性」とはそのようなことだ。しかし、後で見ていくように、それは作品と観者のみが対面するホワイトキューブのような特別な空間での鑑賞を想定している。

舞台演出家である高山明は「Port B¹⁰⁸」というプロジェクト毎に形を変える創作ユニットを組み、活動をしているが、その活動の根底にある「演劇とは何か」は、劇場の中だけで問われるものではなく、市街地をも劇場へと作り変える。代表作である《東京ヘテロピア¹⁰⁹》では、観客はガイドブックとラジオを手に東京内に配置された13箇所のスポットを自由に巡り、そこでラジオの周波数をあわせ、書き下ろされた物語を聞く。

一方で、後述する現代アート集団カオス*ラウンジによる市街劇《百五十年の孤独¹¹⁰》は、福島県いわき市泉区を舞台に、観者はリサーチチームによる「手紙」を元に町中に点在する会場を巡る。「美術」と「演劇」という違うジャンルからのアプローチでありながら、親しい構造が選ばれているのには、ブラックボックスやホワイトキューブといった現実空間から切り離された場への問題意識と、「東京」「泉」といった場所に対するアーティストの眼差しを共有したいという意図からだろう。

作品の意図が、自律性ではなく、現実社会の問題や場所への眼差しといった「視座の共有」へと移行することで、芸術とシアトリカルティは切り離すことの出来ないものへとになっていく。なぜなら、シアトリカルティとは、作品と観者の関係性についてのことであり、視座の共有は言うまでもなく、観者との間に発生するからである。絵画表現の研究としては、一度迂遠ではあるが、筆者の企画した演劇公演、展示構成を担当した展覧会取り上げ、「シアトリカルティ」と「視座の共有」の関係性について考察する。また、先行事例として先述したカオス*ラウンジによる《百五十年の孤独》を取り上げた

107 林道郎「演劇性（劇場性）をめぐる」『Saison Art Program Journal』7号、2001、p108

108 Port B <http://portb.net/> access:20190724

109 Port B 《東京ヘテロピア》<http://portb.net/archives/119> access:20190724

110 カオス*ラウンジ《百五十年の孤独》<http://chaosxlounge.com/wp/archives/2157>
access:20190724

い。演劇公演、市街劇、展覧会と見ていくことで、演劇性が作品に与える影響を考察することが出来るだろう。

1、演劇公演「リンドバークたちの飛行」

初めに、最も「シアトリカルティ」なものの――演劇公演における気づきを取り上げた。この演劇公演は、2018年山形ビエンナーレにおけるプロジェクト「山のような100ものがたり」の一つとして、筆者が企画したものだ。

1-1、公演概要

本公演は、ブレヒトによるラジオ教育劇として書かれた「リンドバークたちの飛行」という戯曲を元に、山形ビエンナーレの東北芸術工科大学会場（以下芸工大）を移動しながら行う移動式演劇というスタイルで行われた。この戯曲は、初の大西洋横断飛行を成功させたチャールズ・リンドバークを主人公に、彼の33時間にもわたるNY-パリ間の孤独な飛行を1時間にまとめたものである。昼間は展示空間として使用されている会場を通過し、普段クローズドにしているアトリエ空間を抜け、大学敷地内を移動していく。観客は役者の誘導に従いながら、役者の演技を見ていくことになる。

この公演の企画意図の一つに、地方の芸術祭における「場所（会場）」をどのように浮かび上がらせるか、があった。地域アートは、「1990年代以降、グローバリゼーションの付随現象として誕生した『地域振興』『地域主義』をスローガンに、国や行政が積極的に資金を当時、それを追い風に芸術が地域活性化に寄与するようになる¹¹¹」中で、盛んになっていったものである。有名なものだと「瀬戸内国際芸術祭」等が挙げられるだろう。山形においては2014年から山形ビエンナーレが始まった。

111 田中望「場所性の芸術」、2016、p6

これら地域アートは大小様々あるが、特徴として展示会場の周遊が挙げられる。メインになる会場（多くは美術館）を拠点とし、小さなサテライト会場を回っていく。それらの会場の多くは、文化財であったり、商店街にあったりと、周遊するために移動していく中で、街の中を散策できるような場所に配置され、観者は、作品を見て回っている筈が、道行く中での風景や街の人々との会話によって、多くの場合は鄙びた場所であるその土地の魅力に気がついていく。

山形ビエンナーレもまた、市内にある重要文化財である文翔館や、1933年に創業した郁文堂書店など山形の歴史を垣間見ることの出来る建物が会場となっている。その中で、芸工大という会場は主催であるだけでなく、ビエンナーレの対象となる山形においてどのような場所なのかを考えることから、この演劇公演の企画は始まった。

協働した演劇集団のゲッコーパレードは、埼玉県蕨市の民家を拠点とし、本来劇場ではない文化財建築や旧銭湯といった場所を発表の場としている。本公演の「リンドバークたちの飛行」も、過去に「戯曲の住む家」「家を渉る劇」の2シリーズにおいて、本拠地公演と文化財公演を行なっている。どちらも本公演と同じ移動式演劇だが、今回大学という広い場所、作品の展示されている展示空間という特殊な設定から演出を大幅に変更することになった。本公演において演出は様々なジャンルで活躍する6名で各シーンを担当する。演出の総括をする黒田瑞仁には実際、会場の下見をしてもらい、繰り返しディスカッションを重ねることでコンセプトを練っていった。

会場となる芸工大は、デザイン工学部と芸術学部からなる美術大学である。「山のよ
うな100ものがたり」というプロジェクトに参加するアーティストの多くが展示する
2階建て建築である絵画棟は、普段アトリエとして使用されており、会期中も展示場所
として使用されていない2階は学生たちのアトリエとして使用されていた。展示空間、
本来観者には公開されていないアトリエ、制作を支える日常生活がなされる構内と、ア
ーティストが作品発表に至るまでのプロセスを、美大という建築は機能として持ち合
わせている。「リンドバークたちの飛行」は、リンドバークが誰かに頼まれたわけでも
なく、NY-パリ間を孤独に飛行するさまを描いたものだ。その飛行と、作品を作ったり研究

したりする大学で生活する人々を重ね合わせる構成とした。また、誰かに要請されることなく何かを続けること、成し遂げようとすることはアーティストや研究者だけに留まらず全ての人々が行なっていることであることから、最終的に山形市に住む人々の生活へと敷衍させた。企画者である筆者は具体的な演出には携わっていない。しかし、それがゆえに本来の演出意図を超えて、とあるシーンに強い印象を受けることとなった。

1－2、異化効果の失効と演劇性

もう二十四時間以上も一人の男が飛び続けている

到着すれば空に一つの点があらわれ

次第に大きくなり緑地に一人の男が降り立つ

新聞の写真によって、こちらに歩いてくる男が彼だとわかるだろう

——リンドバークたちの飛行

本公演は、移動式演劇という形を取っている。通常の演劇が舞台と客席が分かれており、観客のいる方向を正面として役者が演劇を行うのに対し、移動式演劇の場合は座席が設けられていないことから、役者がいる場所と観客がいる場所が混在するだけでなく、観客は他の観客を常に目にすることとなる。役者の後ろに垣間見える観客の姿は、転じて自身もまた他の観客に見られているという意識を生む。このような環境において、劇中の登場人物やストーリーに没入することは難しく、常に芝居から一步引いた形の鑑賞になる。

また、本公演は展示空間やアトリエなどを舞台とするが、戯曲自体は、孤独な飛行を続ける一人の青年と、彼がぶつかる障害が語られる。目の前の風景とストーリーから浮

かぶ情景や役者の喋るセリフは必ずしもストーリーと一致しない。このように、目の前の芝居に没入することが出来ないようにする手法を「異化効果¹¹²」と呼ぶ。

本公演で使用した戯曲は、移動式演劇という形式を取ることによって「異化効果」がもたらされている。しかし、冒頭で引用したセリフが使用されるシーンにおいて、その異化効果は失効していた。

このシーンは一人飛行を続けるリンドバークを、NY側の観衆とパリ側の観衆が初の大西洋横断飛行の成功として期待と不安を胸に待ち受けているシーンである。役者と観客の動きとしては、リンドバーク役の役者が歩いているところを、観客が他2名の役者の誘導により後ろから追い越していき、前方のコーンで示された場所へと集合する。そしてリンドバークがゆっくりと観客側へと向かってきて、彼らの間を通り抜けていく。そこに至るまでのシーンは先述したとおり、観客は役者やストーリーに没頭しようにも、別の観客の姿やストーリーとは違う空間で、どうしても客観的に観ることを強いられる。しかし、このシーンにおいては、ストーリー上に出てくるNYとパリの観衆のようにリンドバークの飛行を待ち受け、彼の姿に集中することになった。このとき、今まで没入を妨げてきた他の観客たちは待ち受ける観衆の姿になり、自身も観衆の役割を与えられることとなる。

前章で、現代において作品を鑑賞することは、他者との共生を疑似体験するようなものだと言った。このシーン——客観的に状況を見ざる得ない観客たちにシナリオ上の役割が与えられること、構造としてシナリオ上の観衆のように期待をこめて（動向に注視して）リンドバークを待ち受けるという擬似的な体験が促されること、をうけて、筆者は観者を取り込む構造に可能性があるのではないかと考えた。それについて検討するにあたり、シアトリカルティについて触れたい。

112 「異化効果」を提唱したのは、「リンドバークたちの飛行」を書いたベルトルト・ブレヒト（Eugen Berthold Friedrich Brecht 1898-1956）である。役への感情移入を基礎とする従来の演劇を否定し、出来事を客観的に、批判的に見ることを観客に促す「叙事的演劇」を提唱し、近代演劇を終わらせた劇作家として知られる。

1 - 3、劇場性と演劇性

現代におけるシアトリカルティについて、星野は「かつてフリードが批判した主客対立にもとづく関係ではなくて、ものが空間的に配置される中に、鑑賞者がひとつのアクターとして、あるいはエージェントとして織りなされるような力学を指し示すことになるだろう¹¹³」と述べている。また、演劇という言葉は辞書を紐解けば「俳優が観客を前にして、舞台の上で、ある思想や感情を表現し伝達しようとする一連の行為。¹¹⁴」であり、他のメディア（絵画や彫刻など）と違い「観客を前にして、」と作品と観者の関係が内包されていることが特徴的である。つまり、シアトリカルティ＝演劇性という言葉には作品と観者の関係性が示唆されているのだ。しかし星野が述べるように、フリードはリテラリズムの作品にみられる作品と観者の主客対立を断罪している。見られるものと見るものという主客対立ではない作品と観者の関係性は一体どのように検討しうるだろうか。

そこで取り上げたいのが「劇場性」である。美術史家の林道郎は、フリードのシアトリカルティという言葉には演劇性というよりも「劇場性」と訳す方が適切であるような問題意識を孕んでいると述べる¹¹⁵。演劇性という言葉は、フリードによって提唱されたように思われるが、実際、60年代半ばのアメリカにおいて様々な場面で問題化され、克服の対象となってきた。それは、舞台という枠の中で、脚本や筋立てといった既存のテクストの再現的表象として成立する従来の演劇を解体しようという動きであり、フリードが演劇性とみなし批判したリテラリズム¹¹⁶の作家たちの中にも見出すことが出来るのだという。なぜなら、50年代前半のジョン・ケージ（John Cage 1912-1992）、マーセ・カニングハム（Merce Cunningham 1919-2009）から60年代のハプニングの展開に

113 星野太「共同討議 越境するパフォーマンス——美術館と劇場の狭間で」『表象』12月号、月曜社、2018

114 ブリタニカ国際大百科事典小項目事典「演劇」

115 林道郎「美術史を読む 第四回マイケル・フリード 批評と歴史」『美術手帖』1996年4月号 p126

116 フリードは、ミニマリズムのことを、客体性を指向する非芸術な作品として物体＝客体そのままであることを含意してリテラリズム（Literalism=文字通りの）と呼んだ。

における劇場構造＝表象構造の問題化の過程がリテラリストたちの実験と呼応しながら展開されたからだ¹¹⁷。

劇場性における論点は2つに分けることが出来るだろう。1つ目は、脚本や筋立てといった既存のテキストをどのように扱うかについて。上記したように、演劇は舞台という枠組みの中でどのようにテキストを再現しうるかを問題としてきた。リテラリストたちの反劇場性はテキストの再現的表象の打破を目的としている。彼らは自身の作品を述べる際に「non-compositional」「non-relational」という言葉を使い、これまでの抽象芸術の伝統との隔絶を主張するが、それは、構図が必然的に構成における背後の意図や論理を想起させるものであり、作品の実態は二次的な表れとみなされるからだという¹¹⁸。

2つ目は作品と観客の関係について。フリードが演劇を批判するときの一つである「演劇というのは、誰かの『ために』上演されるもの」はこの問題である。フリードは、自律した自由な主体として観者を扱うがゆえに、「ために」振る舞う作品を批判した。次項で詳しく見ていくが、劇場は演劇に集中するため現実世界から切り離され客席と舞台が隔てられている。劇場という構造が生み出す主客関係やテキスト再現性について「劇場性」と呼び、作品と観客の関係性についてである演劇性と切り離して検討していくことで、本論におけるシアトリカリティを定義づけていきたい。

1－4、ブラックボックスとホワイトキューブ

先ず、劇場という言葉が内包する作品と観客の関係をみていく。1876年、リヒャルト・ワーグナー（Wilhelm Richard Wagner 1813-1883）がバイロイト劇場にて完成させたプロセニウム¹¹⁹型の劇場は、今では一般的な劇場の形となっている。従来の劇場が、観客席での社交を目的として持ち合わせていたのに対し、ワーグナーが求めたのは演劇

117 林「演劇性（劇場性）をめぐって」『Saison Art Program Journal』7号、2001、p 101-102

118 林、同書、p101

119 客席と舞台の間の枠。袖に幕を吊るしたり道具や照明を隠したり、客を芝居に集中させるために設けられた。

に集中をすることが出来る劇場の形であった。そのため、それまで舞台上にあったオーケストラ・ピットを舞台下に配し、客席や舞台袖の装飾を無くし、黒く塗りつぶした。観客席での社交や、劇場の装飾の鑑賞といった演劇鑑賞以外の目的を排した、いわゆるブラックボックスである。プロセニウム型の劇場が時に枠にはまった「額縁舞台」と揶揄されることから分かるように、ケージらが「反演劇」を掲げた時に彼らのイメージする演劇とはこのような劇場で行われるものだろう。彼らは舞台と観客が隔てられ、観客の「ために」演じられる演劇を解放すべくハプニングを展開していった。他方で、フリードは「芸術と客体性」以降、18世紀の美術批評家ディドロ（Denis Diderot 1713-1784）のテキストを通じて考察した『没入と演劇性』へと展開し、18世紀のフランス絵画における絵画上の登場人物が何かに没入している作品群、を演劇性の克服の歴史の始まりに位置づけている。ディドロは、絵画だけでなく、演劇に関しても当時「俳優は正面に壁があるつもりで観客を無視して演ずるべき」という考えを持っていた。絵画内にしろ、演劇にしろ、真のドラマが展開されている時には、登場人物たちにドラマ外のことに気を配る余裕などないということだ。それは「第四の壁¹²⁰」の成立によって現代において当たり前の手法となっているが、その成立条件としてブラックボックスは欠かせない存在である¹²¹。

かたや、芸術領域で作品に集中することが出来る空間について考える際に思い出されるのはホワイトキューブである。ホワイトキューブは1929年ニューヨーク近代美術館が導入した展示専用の空間のことだ。それまで美術作品は王侯貴族が富や権力の顕示のためにコレクションをしてきたが、近代化によってコレクターも変容していった。その中で、公共性に支えられた近代の美術館として中立性を象徴する展示空間として生まれ、「何もない空間ゆえの可変性、柔軟性を特徴とするのは、近代美術が鑑賞体験の純粋性

120 近代自然主義演劇の概念の一つ。プロセニウム型の舞台前面の空間に本来第四の壁があるが、上演中は取り払われているため、観客は室内の事件を観ることが出来るという約束。

121 「第四の壁」世界大百科事典第2版、平凡社

を追及した¹²²」からである。また白い壁による均一な空間によって、再現性を可能にしている。つまりは、場所や時代が変わっても作家が当初意図した作品展示が可能だ。ブラックボックスが舞台上の演劇作品に集中出来る空間であるように、ホワイトキューブもまた、作品に集中出来るように作られている。

以上のことから分かるように、フリードの「演劇というのは、誰かの『ために』上演されるもの」という批判には一方、美術作品は生来「演劇性」を持ち合わせているという矛盾を孕んでいる。しかも、現実世界から切り離され、舞台と客席を隔てることによって作品に集中することのできるブラックボックス同様、作品に集中することのできるホワイトキューブという空間を前提としており、つまりは「見る・見られる」という主客関係に特化した空間を前提としている。フリードの鑑賞は、ホワイトキューブという劇場によって成立しているのである。しかし、林によれば、それでも彼がリテラリストたちを批判するのは、その演劇性を隠蔽させるのではなく、白認しつつ克服するのが「誠実な」あり方だと考えているからだという。

1－5、意味の充満

では、フリードのいう誠実なあり方とはどのようなものだろう。林は、フリードのいう「意味の充満」がなされる作品はリアリズム演劇における美学に照応すると述べる。

最良のリアリズム演劇においては、舞台上のすべての役者たちの存在が有機的に関連しあってひとつのドラマを結晶させ、また、そのドラマによって役者たちの、身ぶりは十全たる意味を与えられるという幸福な相互浸透的な状態が、真実の顕現として目指される。フリードの「意味の充満」という概念は、これに近い。そしてこうした真実の瞬間が実現し

122 松本晴子「ホワイトキューブ」 Art scape

<https://artscape.jp/artword/index.php/%E3%83%9B%E3%83%AF%E3%82%A4%E3%83%88%E3%83%BB%E3%82%AD%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%83%96> access:20191026

たとき、舞台上の物理的存在はすべて、結晶化するドラマの中心＝消失点に向かって昇華されるのだ。ジャック・デリダが言うように、西洋の演劇的伝統は基本的に舞台の抹消を目指してきたのである。そして、その抹消を可能にしてきたのは、つねにシナリオ＝言語＝意味＝ロゴスであり、舞台は、ロゴスの顕現という消失点に向かって自らを昇華するためのみ上演され続けてきたのだ¹²³。

林によれば、フリードにおける「誠実さ」という理想は、演劇性をめぐる思考の伝統に基づいている。「芝居がかっている」という言葉に象徴されるように、真実を伝えるべきコミュニケーションにおいて演劇的であることは、ときに警戒心を抱かせてしまう。伝えるべき意味を過不足なく効果的に「真実らしく」伝えるためには、その身振り口ぶりを検閲する背後の意味——ロゴスによる検閲が不可欠だ。フリードが演劇性の克服を「意味に満たされている状態そのもの（meaningfulness as such）」に見出す時、それは、意味という上位概念におけるコントロールのことを指すのだという。一方で、リテラリストたちは先述した通り、構成における背後の意図や論理を退かせ、物体そのものの現前を目指した。しかし、興味深いのは先程挙げたリンドバークの1シーンにおいて、相反する彼らのアプローチのどちらとでも読み解くことができることだ。

1－6、共通する反一劇場性

ハプニングの創始者であるアラン・カプローの最も反演劇の自覚が明確に表明されたものは1961年の論「Happenings in the New York Scene」だという。この中でカプローは伝統的な演劇とハプニングとの違いに「その場の新しい性格。その中で参加者と観客の分割が柔軟になる」ことを挙げている¹²⁴。林いわく、カプローにおいて問題にされて

123 林、「マイケル・フリード『なぜ写真はいま、かつてないほど美術として重要なのか』についての覚書」『photographers' gallery press no.9』、photographers' gallery、2010、p54

124 全部で4つ挙げている。その他は以下の通りである。「プロット及び思想がない。」「ハプニングは偶然を含む」「ハプニングは永続的なものではない。」

いるのは、伝統的な劇場における観客と舞台の距離を隔てての対面という構造であり、さらにテキストによるドラマの支配である。

1959 年に行われた「18 Happenings in 6 parts」では、観客に一定の「タスク」を与え、出来事の一部を構成するような立場に置くという実験がなされた。結果的にニュートラルな響きのする「アクティビティ」へと移り変わり、最終的に観客不在の行為になっていったのだという¹²⁵。このハプニングにおける記録写真ですら、アクティビティの一貫としてメンバー同士撮りあった写真が担う。徹底的に誰か観る人の「ために」行うことを排除した結果である。

劇場性に対する問題意識という点においては、フリードもカプローも同じだ。先程のリンドバークにおける 1 シーンを思い出してみよう。従来の演劇であれば、舞台の上で演じられている芝居を客席から観る観客がいる。それは移動式演劇という手法によって、舞台と客席という境界は失われたが、依然異化効果によって観客は客観的に芝居を観ることになる。むしろ、客席が失われたことでより芝居を見ている観客の一人であることを強く自認することになるだろう。しかし、彼らに観衆というシナリオ上の役割が構造として与えられることによって、「18 Happenings in 6 parts」で言うならば「観客不在」の状況へと、フリードの立場に従うならば「舞台上のすべての役者たちの存在が有機的に関連しあってひとつのドラマを結晶させ、また、そのドラマによって役者たちの、身ぶりは十全たる意味を与えられるという幸福な相互浸透的な状態」へと向かうことになった。

1-7、テキストと観客不在

反劇場性において、舞台と客席の境界が無くなることで、一見同じ構造をとることが出来るとしても、テキストをどのように扱うかという点においてフリードとカプローは

¹²⁵ 林、前掲書（2001）、p105 具体的にはハイウェイや工場にボランティアのメンバーを連れていき、そこでなんらかの行為をし、互いの姿を鏡に写したり写真を撮りあったりしたのだという

袂を分かつ。リテラリスト・ケージ・カプローに見られる「表面」への還元は、テキストを拒否し、「ために」演じられる演劇の構造を排し、直接体験として現前させることが目的だった。一方フリードは、「表面を意味の充満によって浸し、存在を意味の次元へと昇華することによって達成できるもの」として語る。それはただのイラストレーションではなく、構造的シンタックスによって物の存在性が昇華されるということだ。リンドバークに照らせば、観者は構造的シンタックスによって、観者という客観的な第三者からシナリオ上の意味へと昇華されたことになる。

しかし、それではフリードが重視していた「自律した自由な主体」としての観者が失われてしまっている。そこで考えたいのが「自律した自由な主体」としての観者とはどのような存在であるかということだ。前章で上妻がトップダウンの判断が成立しない時代になったことを受けて「作品≡他者」としてのアプローチを提示していることを述べた。ホワイトキューブという場所は、視覚的效果を重視するモダニズム的な価値、理論により発明された場所である。フリードのいう「自律した自由な主体」は、あくまでその理論上の装置の中で成立するものなのではないだろうか。前章で、本論における観者を、アートのアートたらしめる能動的な存在として仮定したが、ホワイトキューブは、アートをアートとして判じる役割を備えている。そこに展示されたものをアート作品として理解するという趣味の基準が共有されたアート・ワールドにおいてだ。しかし、その装置の成立が疑われる現代において、「作品≡他者」としての鑑賞を成立させるためには、作品のシナリオに位置付けられ、シナリオ世界を自身にインストールしてみると、疑似体験に身を投じることによって、逆に自由に作品と向かい合うことができるのではないだろうか。疑似体験に身を投じること、それは自らの身体を縛るフレームを解体してみようとする試みでもある。

一章と二章を通し、物理空間を共にしながらも情報空間がバラバラな私たちは違う現実空間を生きており、作品と観者の関係は「作品≡他者」としてみた時の「現れの空間」のようなものになると述べた。また、本論では、その場における他者との共生の疑似体験を期待する。これらを踏まえると、情報空間を共有するためには、演劇性におけ

るテキストを維持する必要がある。他方で、劇場性はブラックボックスやホワイトキューブといった作品と観者を対面させるための装置の発明という背景を持っており、本研究においては疑わざるをえない。なぜなら、作品を観る私たちは自らの身体を縛るフレームの解体を試みる必要があり、それらはブラックボックスやホワイトキューブといった特別な環境の外にあるものによって形作られているからだ。また、星野は、近代的な演劇は観客を受動的な存在にするという前提があると指摘している¹²⁶。それは前章で定義づけた本論における当事者というべき観者像とは矛盾する。

整理する。本節では、「シアトリカリティ」から、作品が観者の「ために」作られる構図としての「劇場性」を切り離すところから始めた。しかし、問題となっている劇場＝ブラックボックスが、作品に集中するための発明であったのに対し、フリードの擁護するモダニストたちの作品が想定する展示空間であるホワイトキューブもまた、同じ理由からなる発明であることから矛盾が発生している。しかしそれでもフリードがリテラリズムを批判するのは、劇場性を克服するのではなく、隠蔽しようとする姿勢が信条に反していたからだ。そこで、先程取り上げたリンドバークの1シーンに、フリードの理想とする意味充足なリアリズムの美学と、リテラリストたちと共に発展してきたカプローのハプニングを代入してみる。すると劇場からパフォーマンスを解放しようとするカプローの試みと、最終的にロゴスに集約されていくフリードの理想は相反しないことがわかった。そして、第一章、二章で見てきた現代における情報空間と現実空間の関係を鑑みた時に、フリードやリテラリストたちが問題視する劇場性は同じく克服すべきものとしてあることを再確認した。

以上から本研究では、シアトリカリティを他者との共生の疑似体験として、視座を共有するために、観者を構造的シンタックスによって客観的な第三者からシナリオ上の意

126 星野、前掲書、p35 「リンドバークたちの飛行」を執筆したブレヒトは受動的な観客を批判し、能動的な観客像を求めて「異化効果」を提案した。ランシエールもまた受動的な観客を批判するが、鑑賞形態としては受容しつつも、連鎖的に創造的な行為をなす観客を「開放された観客」とした。

味へと昇華するものとする。次節では、このシアトリカルティが為された例として「百五十年の孤独」を取り上げる。

2、市街劇「百五十年の孤独」

前節において、フリードの演劇性に対する一つの回答として、観者を舞台上に取り込む方法の可能性を提示した。その可能性を検討するために先行事例として「カオス*ラウンジ新芸術祭¹²⁷」の第3回目である《百五十年の孤独》を取り上げる。

《カオス*ラウンジ新芸術祭 2017 市街劇 百五十年の孤独¹²⁸》において、観者は、いわき市泉にある喫茶店「zetti」に行き、手紙と地図を渡される。そして手紙を読み、地図に従いながら次の展示会場へと向かい、そこでまた手紙と地図を受け取る。この一見変わった展覧会スタイルは、タイトルからも分かるように歌人・劇作家寺山修司（1935-1983）の市街劇へのオマージュである。

市街劇「ノック」は、1975年4月19日に東京都阿佐ヶ谷近郊にて行われた。観客は地図を渡され、様々な会場へと向かう。観客は箱に入れられ、五感を奪われ誰とも連絡が取れないまま見知らぬ土地へと運ばれたり、銭湯で急に芝居が始まったり、300台のバイクが突如道を疾走したりする。無関係な住民たちが半ば強制的に参加させられ、最終的には観客も変装し勝手に芝居を始めた、反劇場性、ハプニングに近いものだったと言えるだろう。《百五十年の孤独》はこの市街劇から反劇場性を引き継ぎ、観者をその舞台上の役者へと仕立て上げていく。そして、復興の失敗として泉区を観るという「視座」を提示した。

泉地区のことを、本展キュレーターの黒瀬陽平は「復興の失敗」と呼ぶ。150年前、明治政府の発令した「神仏分離令」による廃仏毀釈からの復興の失敗である。当時60あった寺はすべて失われ、現代においても2カ寺しかない。仏教が死後や死者の世界を語る

¹²⁷アーティストグループである「カオス*ラウンジ」が主催するリサーチ&アートプロジェクト。2014年から福島県いわき市を継続的に訪れ、美術史・民俗学・社会学の観点からリサーチを重ね、その成果として2015年から1年に1度、いわき市内で展覧会を開催している。

¹²⁸ 2017年12月28日から2018年1月28日までの週末計17日間開催。

のに対し、神道は語ることがあまりないことから、廃仏毀釈からの復興が失敗するということは、死者へ語る言葉が失われたということだと黒瀬はいう。そしてこの失敗は過ぎ去った過去だけのものではない。

かつての「復興の失敗」が、150年の孤独が、現在の「復興」の風景にオーバーラップする。おそらくこの街には、「復興」をめぐる過去と現在と未来、すべてが投影されている。ぼくたちは、かつての「復興の失敗」をたどっているうちに、いつの間にか、現在の「復興」に足を踏み入れていた。

現在の「復興」はどこへ向かうのだろう。ぼくたちは、かつての「復興の失敗」とは違う未来に進むことができるだろうか¹²⁹。

ステイトメントからも明らかなように、この市街劇において観者は街を歩きながら廃仏毀釈による復興ではなく、東日本大震災が引き起こした津波の被害、原発事故からの復興を重ね合わせて見ることを求められている。ただ姿かたちが整えられることが復興ではない。何事もない「よくある風景」が、「失敗」として目の前に提示されるとき、「よくある風景」が必ずしも充足したものでないことに気付かされるのだ。では、観者はいかようにして気付かされるのだろうか。

2 - 1、手紙の役割

観者は、先述したとおり「zekki」という喫茶店へと向かい、参加料と引き換えに一杯の飲物と封筒を渡され、その封筒には地図と手紙が入っている。「あなたはどこから来た？ここに来るまでに、何をみた？¹³⁰」という文章から始まる手紙は、A4用紙に語り口

129 黒瀬、前掲 web、ステイトメント

130 《百五十年の孤独》展覧会内で配られる一通目文中

調で書かれ、観者は手紙に誘われる旅人という役割が与えられる。一節を踏まえて述べるならば、観者は舞台へと上げられ、シナリオ上の役割を与えられたと言えるだろう。

一番初めに書かれているのは、観者の今いる「zekki」という店のことだ。「ご覧の通り、店内は『がらくた』だらけ。¹³¹」という言葉は、手紙の書き手である誰かが、この場所に訪れたことを示唆している。そして、その誰かが泉地区を歩きながら、廃仏毀釈からの復興について考えていったことを、これから自分になぞるように歩くのだと自然に思わせるのだ。一通り読み終えた後、地図を片手に店を出る。この地図は手書きで情報が書き込まれ、《ノック》の地図を彷彿とさせる。街は、何の変哲もない地方の小さな街だ。恐らく観光客が訪れる場所ではなく、地元住民が日常をおくる場所である。ともすれば自分の住んでいる場所と対して変わらない風景を見ながら、観者は手紙に書かれた「復興の失敗」としての泉地区を見ようと辺りを注意深く見回しながら歩く。

2-2、過去・現在・未来を歩く

「手紙」は過去をはらむ。しかし、廃仏毀釈は150年も昔のことだ。指示された場所に行き着くまで、なにかそこに失敗という「過去」を見出すことはない。ただただ普通の「現在」の泉地区が目の前に広がるだけである。

指定された場所は、作品が展示されている場所と、廃仏毀釈により失われた寺の跡地である。④とナンバリングされた莊嚴寺跡は、厳密には跡地ではなく、その寺跡に残された墓群が何度か移転し現在の場所へと落ち着いたという場所だ。「実際に見て、確かめてほしい。¹³²」とあるように、そこには朽ちた墓石のようなものがきれいに整頓され並べられているという不思議な風景があった。手紙もなく、ただ歩いていたとしても、見かけたら違和感を感じるような、墓という機能が抜け落ちた風景である。ここに至るまでにも SIDE

131 同上

132 同上

CORE¹³³の作品が並ぶショーウィンドウや、神道の墓が並ぶ墓地などを目にしながら歩いているのだが、手紙の中で語られる「復興の失敗」と現在の泉地区がなかなか重ならない。しかし、荘厳寺跡が持つ違和感は手紙と現実をつなぎ合わせる。手紙で語られる、死者との対話が失われたことは復興の失敗を指す、という内容が一気に現実の泉地区に重なり始める。そして当たり前すぎるほどの日常的な風景が、日常的な風景であるがゆえに、東日本大震災における「復興の失敗」を想像させるのだ。筆者は東北に住んでいることから、津波の被害から少しずつ復興しつつある町並みを目にする機会があったが、その見かけの復興と、元通りにならない何かとのギャップのようなものを感じてきた。機能の失われた墓地を見ながらそのことを思い出していた。

手紙によって「過去」を、泉地区の風景から「現在」を重ね合わせながら、観者は歩く。「未来」を提示するのは、作品の展示されている場所においてだ。2通目の手紙を受け取る会場である「密厳堂」は、市街劇と同時に開山された新しい寺院であり、リサーチの中で出会った僧は、今まさに泉地区に開山することを考えていた人だったのだという。そして2通目の手紙には「廃仏毀釈と311の被災地で、カオスラウンジが現代美術として、新しい寺を作る。¹³⁴」と簡潔に市街劇の内容が語られる。この寺を彩る作品群は、ただ既存の寺を舞台にして飾られるのではない。本来寺社仏閣における襖絵や天井画は、教会における宗教画の役割「文盲のための聖書」のような役割を担ってきた。この寺においても、手紙に同封された作品解説文が示すように浄土と地獄を示し、廃仏毀釈や311の震災を弔う姿勢が表されている。飾られている作品の多くはサブカルチャーの文脈を保持しているが、マンガ・アニメのようなキャラクターは解体されていたり、繋ぎ合わせられていたりしてノイジーな画面をつくり上げている。この寺院が「未来」を示しているとして、その未来とは、ただ元来の美術作品と違ったサブカルチャーを含有しているから新しく、未来を示指しているのではない。元々あった文脈から切り離されたイメージが、更に解体され新た

133 2012年から高須咲恵と松下徹により活動を開始したコレクティブ。

SIDECORE : <http://sidecore.net/> access:20191031

134 《百五十年の孤独》展覧会内で配られる二通目文中

なイメージを作り出していく。それが死者の弔いにも似ていることが「未来」を指し示している理由だろう。

一通目の手紙において、仏教と死者の弔いの関係が説明されている。仏教の法要は7日間ごとに49日の法要まで繰り返し行われる。その間、死者はあの世で裁判を受け、六道のうちどの世界へと転生するかを決められるのだ。7回の裁判で新たな人生へと死者は旅立つ。弔う側も、49日の間にゆっくりと死者を生前の文脈から解き放つ必要がある。寺院は死者の弔いの場所として、ゴールのような印象があるが、実際は次の未来へと誘う場所だ。その特性から、この場所は復興の「未来」を担うと言える。

最後の手紙は、「生蓮寺」で受け取る。特に言及してこなかったが、リサーチチームは彼らより以前に廃仏毀釈について調べていた水澤松次氏の調査を追うようにリサーチを深めていった。その水澤氏の調査資料が保存されていたのがこの場所である。高台にあるこの寺から街を一望し、「無縁」をキーワードに作られた作品群を鑑賞する。弔いが失敗され続けてきた場所で、芸術祭という仮初めの一時的なものながら、弔いが行われていた。

この《百五十年の孤独》において、観者は泉地区や配置される作品と共に、手紙で示唆されるリサーチチームの仮定と結論というシナリオに回収される。そこには舞台や観客席はなく、鑑賞というよりも体感というべき体験が用意されていた。またこのシナリオにおいて、泉地区が他の地域とは違う特殊な場所であると捉えられることは求められていない。あくまでこの場所の一つの例として、今なお復興途中である311に対して目が向けられることが目的とされている。もしもこの市街劇が、ただ地図にスポットが配置され、その場所ごとに説明文が書かれているだけだったとしたら、泉地区の歴史を現在に敷衍させることは難しかっただろう。その場所の読み解きは、あまりに観者に委ねられているからだ。手紙や、見るべきもののスポット、与えられる情報をインストールすることで普段自身を規定するフレームの解体を余儀なくされ、観者はこの市街劇において振る舞うことや目の前にあるものの読み解きが出来るようになる。

次に取り上げるのは、筆者が展覧会構成を行なったものだ。

3、展覧会「地方之国構想博物館」

本展示は、都美セレクションの枠で行われた 2015/11/26-12/6 開催の「東北画は可能か？地方之国構想博物館」の第二弾である。この展覧会の第一弾では、「地方と中央」という枠組みを今一度見直すことを目的に東京で開催された。一方で第二弾である本展は、場所を山形県鶴岡市へと移したことにより主題が不適切であったことから新たにテーマを掲げ展覧会を編み直すことで開催された。

3-1、東北画は可能か？

「東北画は可能か？」とは東北芸術工科大学のチュートリアルである（以下「東北画」）。2009年に日本画コース教員の三瀬夏之介と洋画コース教員の鴻崎正武によって旗揚げされ、領域・学年をまたいだ学生たちが集い地方におけるリサーチ、制作、展覧会が行われてきた。「東北画」という言葉が、「日本画」「洋画」という言葉のもじりであることから分かるように、作品を作るにおいて作家の生活する場がどのように作品に影響を与えうるのか、その土地の特色が作品をカテゴライズしうるのかという問いをはらんでいる。旗揚げ当初は、アートシーンのない東北から挑戦状を中央——東京に叩きつけるように始まった本活動だが、2011年の東日本大震災をきっかけに、「東北画は可能か？」という問いは「東北は可能か」という問いと重ね合わされ、活動の場所も福島県喜多方市を中心とし、震災、特に福島第一原発事故による人災とどう向き合っていくか考えていくことを余儀なくされた。2015年に行われた東京都美術館の「地方之国構想博物館」は、ある意味「東北は可能か？」と土地を巡る問題に直面させられた4年間の集大成的な展示であったと言える。

3-2、共同制作

東北画の活動において特徴的なのは、共同制作だ。大体5～10人位の学生たちによって一つの作品が作り上げられていくが、その制作方法は、よくある分業スタイルの制作方法ではない。共同制作であれば、工場の組み立てラインのようにモチーフ等がある程度指定された下図を元に、下書き、着色を分業しながら行なっていくのが常だろう。ディスカッションが綿密に行われるのは下図づくりにおいてである。しかし、東北画の場合は、何を描くか――山、水、海のある風景といったものだけ共有され、サイズとざっくりとした下図だけが決められた段階で、すぐに実作制作へと移行する。そこに何を描くか、四季の移ろいを取り込むのか、昼夜といった時間の設定をどうするのかといった本来であれば下図の段階で決まっているべきことすらも、全て描きながら決められていく。

また、固定されたメンバーが常に同じ時間に集まり制作するわけではない。授業や課題の空いた時間に各々集まり筆を入れていくため、自分の描いている途中のものに、他の人が手を入れることも、時には一度描いたものが消されてしまうこともままある。目の前の絵を見て、前に描いた人が何をやりたかったのか、何をしようとしているのかというメッセージを筆致やモチーフから読み解き、完成へと近づかせていく行為は駅の掲示板を彷徨とさせる。書き込んだ人への応答がそのまま残されている掲示板――東北画の共同制作においてもその応答がそのまま残されており、言うなれば制作途中に繰り返されるディスカッションや言葉にならない応答の積み重ねこそが作品になる。

そしてもう一つ忘れてはならないのが「匿名性」だ。描いた人々の名前が残されているにしても、その個々人が一体どれを描いたのか、傍から見ても、本人すら（描いたものに別の人が手を入れることが当たり前であることから）分からない共同制作は、しかし確かに自分は参加したという意識だけを残す。そしてメンバーは、自分の参加した共同制作やリサーチだけでなく過去の作品に対しても「私たち」という主語を使い、展示を行う。

この共同制作のスタイルを共同体と重ね合わせることは、さほど乱暴なことではないだろう。哲学者のアルフォンソ・リングス（Alphonso Lingis 1933-）は、個人が共同体を獲得する過程を以下のように述べている。

個人の無言の衝動や渴望に衝き動かされる行動は、理由によって動機づけられた行動へと変容させられる。この理由は理由である限り、個人に固有のものではなく、他者の同意を必要とする。こうした理由による主導は、他者の活動を共通の動機のなかに組み入れることができるので、集団的行動へと変わる。各人は、自分をのみこみ、脱個人化する企て——自分の存在とは無関係に持ちこたえて存続する、あるいは崩壊しもする企て——に自分の力と熱情を注ぎ込む。公共領域における企てについて考察する際に、私たちは、その企てが私たち自身のものであれ他者のものであれ、誰か個人のものではなく、誰のものでもある理由によって、それを説明するのである¹³⁵。

共同制作において個人が描いたものは、別のメンバーによって解釈されることによって理由が付与される。何故これを描いたのか、そこに対してどのように振る舞うべきか。そこには描く主体の個人がいるにも関わらず、最終的に「誰か個人のものではなく、誰のものでもある」ために描かれる。ゆえに、学生たちは各々の作風や制作スタンスがあるにも関わらず、共同制作においては必ずしも反映されない。東北画の活動を長く見ている人々から、共同制作の作風が、メンバーが入れ替わっているにも関わらず似たような画風を保持している理由を問われたことがある。それは、明確な画風の変更を意図して描き始めることがなく、描かれるなかで共通認識としての「東北画の作品」というイメージが画風を決めていくからだろう。個人の衝動が他者の同意を必要とすることによって、「誰のものでもある」ものになることは、必然、作品を公共的な領域に位置づけさせることになる。

三項より「地方之国構想博物館」について具体的に見ていくが、東京展にしろ、本展にしろ、共同制作の元々のコンセプトや背景は一度失われ、作品のビジュアルイメージから導き出される物語の読み直しによって展覧会が構成されている¹³⁶。また共同制作

135 アルフォンソ・リングス『何も共有していない者たちの共同体』野谷啓二訳、洛北出版、2006、p21-22

136 ゲストアーティストの作品においては、個人のコンセプトを優先した。

《しきおり絵詞》においては二度に渡り初期メンバーとは違うメンバーによって形を大きく変容させた。これらが可能なのも、作品が個人から手放されるからであり、また、協働という他者の同意を必要とする場において組み替えられているからだと言えるだろう。東北画の活動は、擬似的な共同体をつくり上げ、一時的に共同体を経験する場でもある。

3-3、道を歩く

「東北画は可能か？地方之國構想博物館¹³⁷」は、旗揚げ人である三瀬夏之介個展「日本の絵」、山形在住のアーティスト・コレクティブ山形芸術界限による展覧会「山形芸術界限〇四」と芸工大日本画コース3年生による「それぞれの山形展」との同時開催である。本展において筆者は展覧会構成を担当した¹³⁸。

第二弾である本展のテーマを第一弾から変更せざる得なくなった大きな理由は、鑑賞する人々が鶴岡市内、もしくは東北地方の人々であることが想定されたからだ。第一弾は東京付近の人々が鑑賞することを想定し、「地方と中央」という東日本大震災の福島第一原発によってより明らかになった昔からの不均衡を問い直すという目的があった。しかし、その内容を東北に持ってきて問う理由が見当たらない。そこで、東北画内にて改めてテーマを「道・旅」と設定し展覧会を作っていくことが決定した。

東北画の活動拠点である山形市（村山側）から、鶴岡アートフォーラム（庄内側）へ向かうには二つの道がある。一つ目は新庄の方に向かい、最上川沿いを通るルート。最上川舟唄で知られるように、山形の産業を支える重要な道であった。二つ目は月山道を通るルート。昔は六十里越街道と呼ばれ、出羽三山信仰において最も重要な場所である湯殿山を村山側からも庄内側からも結ぶルートである。この2つのルートがもたらした

137 山形県鶴岡市にある鶴岡アートフォーラムにて、2017年7月15日から8月20日まで行われた。

138 東京都美術館で行われた第一弾は久松知子との協働キュレーションであったが、本展では久松は山形芸術界限での参加となり、筆者は引き続き東北画として関わることとなった。

繁栄は残念ながら今は残されていない。江戸時代までは活躍していた北前船が廃止されたこと、日本海よりも太平洋側の開発が進んだことから、最上川舟運は廃れた。また、最も多い時には、一夏で15万7千人もの参詣者が訪れたという湯殿山も今ではほぼほとんど続く信仰を支えるものとなっている。しかしどちらのルートも今でも使用される重要な道である。文化や経済の中心は交通手段や政治的な取り組みによって移り変わったとはいえ、山に囲まれた村山側と海のある庄内側は行き来するたびに新しい発見を生む。庄内を「道」というキーワードで見つめ直すことで、展覧会会場だけにとどまらず鶴岡、庄内へと敷衍させる視点を提示することになった。

具体的に筆者が担当したのは、展覧会内にある各章立てとそのバナー文、作品の配置である。庄内地方における「道」をどのように体感させるか。ただ動線を道とするのでは、鶴岡という場所で敢えて行う理由がない。そこで参考としたのが出羽三山信仰における修験道であり、岩鼻通明の『出羽三山信仰の圏構造¹³⁹』である。東北画は出羽三山信仰のリサーチを繰り返している。拠点としている芸工大からはほぼ毎日、聖域である月山を見ることが出来、湯殿山は一年に一度は必ず行く取材スポットとなっている。そして出羽三山における修験道は体感、見立てが重要なキーワードだ。

修験道での修行は、先ず自分の葬式をあげることから始まる。山伏たちの白い装束は死者が着せられる死に装束を表す。一度死んだ修行者は、胎内を模した山の中へと入り、修行し新たに生まれ変わる。西洋における登山が頂上を目指し、山を制覇することに目的があるのだとすれば、修験道の修行において山に入ることは、その山時々重ねられたあの世を体験することだ。例えば湯殿山には御沢掛けと呼ばれる場所があるが、修行者しか通ることの出来ない険しい道のところどころには仏を模した場所がある。実際に仏の姿が彫られていたり、仏像があったりするわけではなく、特徴的な風景に仏の姿を重ね合わせているのだ。頂上やゴールを目指すのではなく、また一箇所に留まるのではなく、山の中を移動しながら山の中で少しずつ自身の身体を変容させていく。この身体の変容は参拝者らにも共通していたようだ。

139 岩鼻通明『出羽三山信仰の圏構造』岩田書院、2003

先述した岩鼻の著書において、信仰圏の人々の旅日記から彼らの出羽三山参りがどのようなあり方であるかが述べられている。特に昔は、今のように自由に旅行が出来ず、村の代表者が数人、連れ立って村の代わりに参拝をしていた。彼らの行程は「往路と復路では異なる街道を経由し、同じルートを再び辿ることはない¹⁴⁰」、「循環的行程」であった。それは、参拝によって参拝者の身体が変容してしまうがゆえに同じ道を通して帰ってくるべきではないという考えからなる。村を出たムラビトは三山を駆けることによって、マレビトとして村へと戻ってくる。旅をすることも、外の人を迎え入れることも少なかった時代において、村の外を知る彼らは、村の空気を入れ替える風のような存在であったに違いない。本展におけるシナリオは、そんな旅のあり方を疑似体験することだった。

先述したが、本展では同時開催の展示が4つあった。東北画の展示室の2Fが「日本の絵」、その他の同時開催の展覧会は周囲の無料スペースで行われることは決定していた。東北画の展示構成をするにあたって、観者の動線を考えたとき、入り口から会場まで直接入ることが出来ないことから、展示会場を囲む無料スペースから鑑賞する人々が想定された。また常設展では庄内ゆかりの作家の風景を中心とした作品を、芸術界限は施設内の場所を読み解く作品群も配置されると聞いていたことから、鶴岡という具体的な場所から徐々に抽象的な領域へとグラデーション的に移り変わる構成を意識した（図1）。

また東北画の展示において「序章」「海をわたる」「山をわけいる」「土地をいただく」「聖と俗を行き来する」と章立てを行なったが、「聖と俗を行き来する」というブースを展覧会場中央に配置し、三方から入れるようにした（図2）。このブースには、実際修験道修行を行なったことのある作家たちによる作品が並べられている。その三方は、月山への参拝道は八方七口¹⁴¹を模す。

140 岩鼻、同書、2003、p160

141 八方七口とは、荒澤口・肘折口・大網口・大井沢口・本道寺口・川代口・岩根沢口のことを指す。今でも羽黒町にある荒澤口には宿坊があり、肘折口には温泉街が残っている。

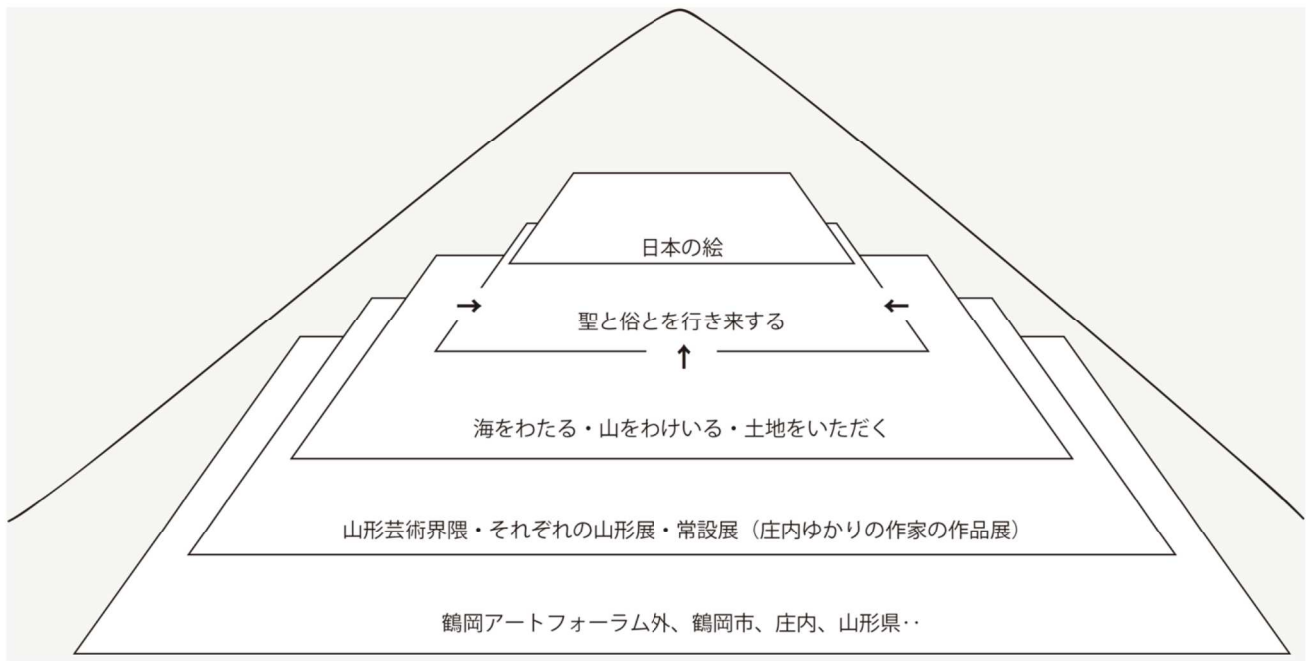


図 1：《地方之国構想博物館》構造図

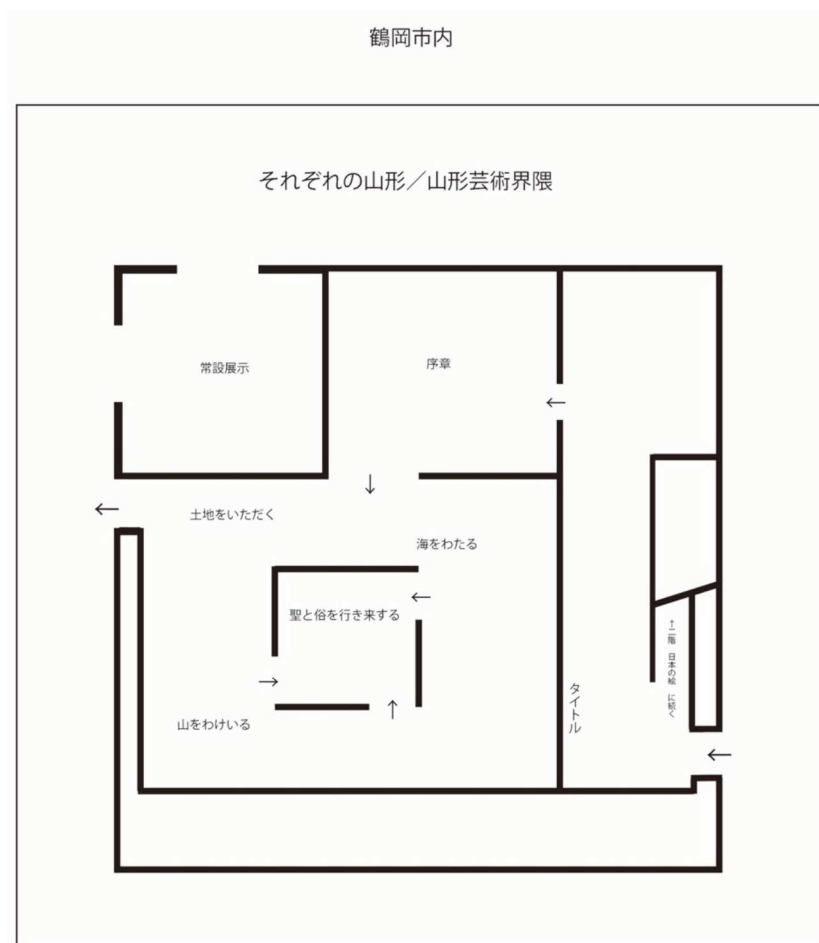


図 2：《地方之国構想博物館》各章配置図

各章ごとに、作品を見立てた配置を行なった。例えば「海をわたる」という章では、致道博物館より借りた最上川を描いた絵巻物「最上川従谷地押切渡柏沢迄絵図」と東北画の共同制作「山海遊廻記」を並べて配置し、川や海の見立てとした。「山海遊廻記」は元々、「やなぎみわ Stage Trailer Project」のために作られた作品であり、描かれている海は黒潮である。しかし先述したとおり、共同制作はその都度、東北画という共同体に所属しているメンバーによって読み替えられ、新しい文脈に載せられることを良しとする。観者がバナーの文章を読んだ上で展示風景に別の風景を重ねてみることを期待した。また、個人のアーティストも本展では参加している。展覧会コンセプトと共に、作家にどこにどのように配置するかを説明した上で、各自のコンセプトをキャプションとして用意した。以下各章を見ていくが、大方の作品配置を担当したが、出品作品の選定は筆者の権限ではなかったため、全てではない。メンバー、個人出品者とのイメージのすり合わせの中、最終的な決定が行われた。

3 - 4、展示構成

本項では、具体的に設置したバナーの文章と構成について述べる。



図 3：「序章」

序章

私たちのずっとずっと昔の祖先が、4本足から2本足になり、地平線を今までよりも少し高い位置から眺めるようになったのは約400万年前。そこから住む場所を決め、食べ物を貯蔵する定住生活に移るのは約1万年前だ。私たちの祖先はその間、小さなグループで移動する遊動生活をする生き物だった。そう、私たちが今のように定住するようになるのは私たちの歴史の中でも随分最近になってからの話で、だから私たちは時に旅に出たくなるのかもしれない。いつもとは違う刺激に包まれること。新しい風景を目の前に胸を高鳴らせること。踏み出した一歩から、道は生まれる。

観者の視線を誘導するように、立体作品《ゆくもの》が置かれ、正面には方舟をモチーフとした《方舟計画》が待ち構えている。序章では、「道・旅」をテーマにする理由を、長く続いた人間の遊動生活に求めた。この章以降、特に導線は決められていない。しかし「聖と俗とを行き来する」の章は、必ず別の章を通らなければならない特別な章だ。その章と序章において、「眼前に新しい風景を追い求め、だから人は旅をする」という共通のテーマを設定することで、庄内に題材を求めた本展示を普遍的なものへと敷衍させることを試みた。



図4：「海をわたる」

海をわたる

ベザイ船が水平線から姿を現わす。そこに見える船乗りたちの表情は、晴れやかで自信満ち溢れるものだったにちがいない。現在では北前船と呼ばれるこの船は、ただ商品を運ぶ船ではなく、船首自らが物を売買し利益を上げる買積み廻船。それゆえ、巧みな船首によっては一航海で千両得ることもあった、男たちのロマンを積んだ船だったのだ。彼らの積荷は一度降ろされ、今度はゴザで作った帆を翻す川舟へと移される。三大急流とも呼ばれる難所の多い最上川を、熟練した船乗りたちによって品々は内陸の方へと運ばれていく。

先述した通りである。絵巻と共同制作に挟まれ移動した先に、是常さくらの《シャドーイング・ゲーム》がある。アマゾンと庄内における「歩荷」という共通の文化を空想玩具として作品化したものだ。壁には、両地域の「歩荷」に使用した背当てが並んでいる。荷物を背負いモノを運ぶことから、海の章と山の章の間に配置した。



図 5：「山をわけいる」

山をわけいる

出羽国の内陸地方と庄内地方を阻む雄大な月山を越える道、六十里越え街道は、出羽三山信仰の道として開かれたのが始まりである。1200年前の開山以降、人々は山を目指し、山の向こうの境地を求めて踏みしめ道を作っていった。最も多い時には、一夏で15万7千人もの参詣者が、この道を通して湯殿山へと向かったという。人がひしめき、道を渡るのも困難で、賑やかさをきわめた宿場町から一転、山肌に沿うように開かれた道は、九十九折で長く険しい。人々はそこに何を重ねて歩いたのだろうか。

山へと向かう道は、必ずしも安全ではない。東北画の取材においても、冬の月山道にホワイトアウトしたことは一度ではなかった。それらをイメージして、青木みのりの作品を木々に取り付け、道幅を狭く、観者の導線を阻むように設置した。奥に見えるのは、三瀬夏之介の屏風作品である。「海をわたる」が直線的な導線だったのに対し、あちらこちらと視線を移動させることになる歪な導線を狙った。

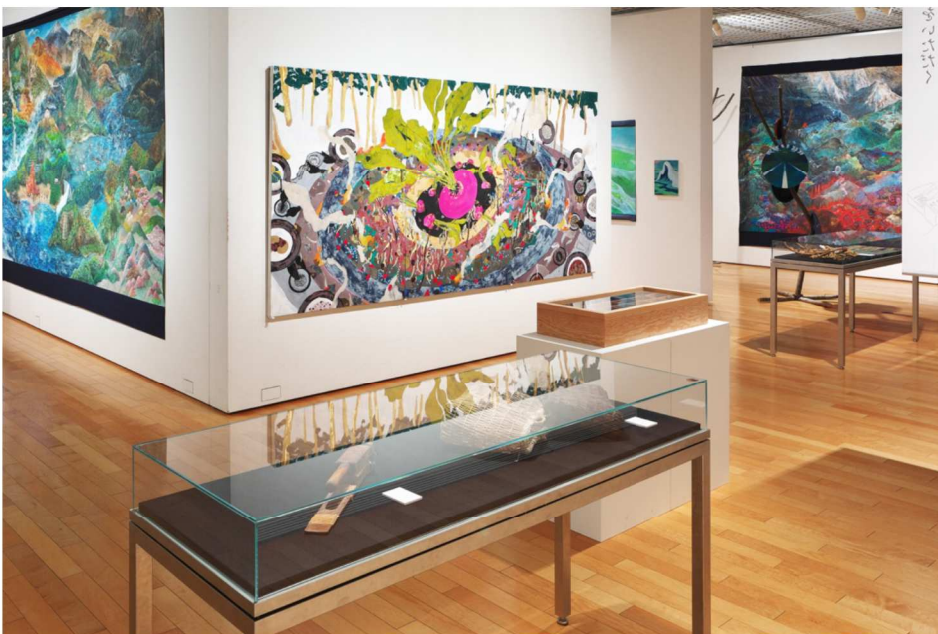


図 6：「土地をいただく」

土地をいただく

——志ののめ未だ明けやらぬより品々を持ち来りて市をなす（中略）時々の品々めづらし
といふを此里に持ち出して売るなり魚のたぐひも又然り其品々を買ふ人も我先にと朝まだ
きに起きて市に出るぞをかしき——原貞行 温泉記

庄内には、「庄内三ヶ所」と呼ばれる温泉の名所がある。特に温海湯は、開湯1200年
と言われ、江戸時代には庄内藩の湯役所が設けられた活気ある湯治場だ。前述したのは、
庄内藩給人、原貞行が1853年の温海湯の朝市の活気を記したもの。まだ夜も明け切ら
ぬ中、旬の品々が並ぶ軒先を、ぶらぶらと楽しそうに湯治客が覗く姿は、今も昔も変わら
ず温泉地を彩っている。

山形には四地方あり、その全ての地域に温泉がある。『温泉記』は、温泉の効用を客
観的な視点と、実感とを書き留めているところが興味深くモノローグに使用した。「山
をわけいる」の章から見ると、前方正面に温泉をテーマにした作品《奥羽六泉郷～未知
の奥へ～》があり、脇には浅野友理子による庄内の食材を取材した作品が並ぶ。温泉地
の朝の風物詩である朝市を模した。



図 7：「聖と俗とを行き来する」

聖と俗とを行き来する

日常から離れ、旅をした後、普段の生活が今までと少し違って見えたことはないだろうか。非日常に触れることで少し自分に変化する。まさしく、自由に旅することができなかった近世の参詣者にとって、寺社参詣の旅はそのようなものであった。行きと帰りで道を変え、常に未知の聖なる空間へと前進することで、参詣者は旅立つ前のムラビトではなく、マレビトとして村へと戻っていく。また修験道における修行も、修験者に変容を強いる。修験者は死装束を模した白い装束に身を包み、一度死して、母なる山へと入っていく。神経を研ぎ澄ますことで、新たな自分へと変容し、俗世へと仏の道を歩むために再び生まれおちるのだ。私たちは日常と非日常を行き来する。そして常に眼前に新しい風景を追い求める。

中央のブースは、出羽三山に取材した作品が並んでいる。鴻崎正武と渡辺綾は、実際に出羽三山での修行を体験している作家だ。修行を経験しなければ感じる事が出来ない山の姿を、他ブースを旅した者のみ触れることができる。先述したが、修行者でない参詣者もムラビトではなくマレビトとして村へと帰っていった。何かを体験することは、新しい自分へと生まれ変わる行為でもある。次節で、グロイスの芸術家とキュレーターの展示空間の違いについて述べるが、芸術家を作る芸術作品としての空間における導線は、観者に何かしらの変容をもたらす旅路でもあるのではないだろうか。

3-5、キュレーションとシアトリカルティ

ここで、しばし考えたいのは芸術家とキュレーターの違いである。本展示では、バナーの他に、本展示担当キュレーターの平井鉄寛によるキャプションが設置された。観者に理解を促すキャプションと、東北画という芸術家集団の一員として用意したバナーにはどのような違いがあるのだろうか。

第二章で取り上げたグロイスの「多重的な作家」では「今日、作者とは、選び、認定する者のことである。デュシャン以後、作者はキュレーターになった¹⁴²」と述べられているが、一方、その4年後に書かれた「インスタレーションの政治学」では、展覧会に訪れる人々の多くが展示作品を商品としてみなすことがない、そういう人々のために作品や展示空間が作られるときに、現代美術は作品制作ではなく「展示の実践」として理解されるようになることで、一見キュレーターと芸術家は判断付かない。しかし、キュレーターと芸術家は、その役割に付随する選択と決定における自由の種類の違いによって明確な違いがあると述べる。

グロイスは、標準的な展示と芸術としてのインスタレーションの違いを分析することで、キュレーターと芸術家を区別する。標準的な展示とは「あるひとまほとまりの芸術的なオブジェを展示空間に隣り合わせ、それらを連続的に見せること¹⁴³」であり、「この場合、展示空間は、中立的で公共的な都市空間の延長として機能する¹⁴⁴」という。このような中でキュレーターは、その空間にある芸術「来場者の眼前で――オブジェとして、パフォーマンスとして、あるいは一本の映画として――生じるもの」と来場者の視線を親しいものにするために働く。なぜなら、芸術作品は自身で「私を見て！」とメッセージを発することは出来ず、常に鑑賞者側が作品の方に訪れる必要があるからだ。キュレーターは、「個々の芸術作品を公共空間に置き、それを大衆にとって親しいものとし、公に宣伝することで、芸術の公的な性格を保護する¹⁴⁵」役割を持つ。

一方で、芸術家のインスタレーションが力を発揮するのは「公的な展示空間を象徴的に私有化すること¹⁴⁶」においてだという。一見、キュレーターによる標準的な展示空間であったとしても、「あるひとりの芸術家の主権的な意思によって設計されており、その展示

142 グロイス、前掲書、p151

143 グロイス、同書、p67

144 グロイス、同書、p67

145 グロイス、同書、p67

146 グロイス、同書、p67

に含まれるオブジェの選択や、インスタレーション空間全体の構成について、芸術家がそれらを公に正当化することは想定されていない¹⁴⁷」故に決定的に違うものとなる。

今日の芸術家のインスタレーションが、芸術家が公的な責任を負い、共同体として行動することによって、モダニズム的な「自律性と主体性」から、議論やコミュニケーションや教育といった「プラットフォーム」へと変容していたとしても、「公的空間の私有化」はその民主的なアプローチに先行する。その場において、どのようなモチーフを扱い、一時的なコミュニティを作ろうとするのか等に対して、根本的に芸術家は説明をする責任はないし、整合性は問われない。

インスタレーションは、公共的空間を私有化し、そのまま一つの芸術作品とする。そして「全体的で包括的な芸術空間として経験するように観客に促す¹⁴⁸」。芸術作品にしろ、そうでないものにしろ、全てが等価であり、芸術空間の一部だ。本展示において、東北画で制作したもの、個々のアーティストが制作した作品の他に、致道博物館他から賃借した博物資料も展示した。それら資料は、作品や世界観を補完するための二次資料として、展示空間にあるのではなく、芸術空間において作品と等価な存在である。そして、それら資料に付けられた学芸員によるキャプションもまた、本来であれば作品と観客を結ぶ、バリアフリーのために設置されたスロープのような役割を担うものだが、「地方之国構想博物館」という作品に内包されるがために、作品の一部となった。

本章で取り上げた展覧会における作品や土地に対して一定の視点を与える手法を、芸術における鑑賞を狭めるものや、作品そのものではなく補助資料によって補填しようとするものとして捉える意見もあるだろう。しかし、現代美術が「展示の実践」として理解されるようになったこと、前章で取り上げたダントの言う「an artworld」によって芸術が芸術とたらしめられることを鑑みれば、展覧会を一つの作品として、その都度、芸術家が作り上げたシナリオの中で作品が鑑賞されることは、作品の力を弱めることにも価値を貶めることにもならない。フリードは作品の自律と「意味の充足」を希求したが

147 グロイス、同書、p68

148 グロイス、同書、p67

ゆえに観者の存在を排したが、その「意味」はモダニズムの美学理論における「意味」である。トップダウンの理論による判断が失効する現代において、観者——ただ作品を観る観者ではなく、歴史的、社会的、様々な要因によって条件付けられた観者を想定することは、展示の実践において作品をその時代の価値を表すものとして繰り返し蘇らせることにもなるだろう。つまりは、作者自身も様々な要因により条件づけられた人間なのだが、鑑賞は必ず制作時から時を経て行われる。彼のその当時の意図を離れ、展示される時の時代背景、意図によって再度読み直しが行われることにより、新たな価値が付与され、あらたな側面を見せることになるということだ。

整理する。本節では、本論におけるシアトリカリティ——他者との共生の疑似体験として、視座を共有するために、観者を構造的シンタックスによって客観的な第三者からシナリオ上の意味へと昇華するもの、が《百五十年の孤独》《地方之国構想博物館》においてどのように現れているかを見てきた。《百五十年の孤独》では、「手紙」によって観者は、リサーチチームの足取りを辿る旅人へと位置づけられ、泉地区を歩くことになる。その際、現在の泉地区、手紙で示唆される廃仏毀釈が行われた泉地区の過去、死者を弔い未来へと向かおうとするアート作品が展示される寺のシンタックスな関係によって、「東北における震災の復興」に一定の視座を与えるものになっていた。また、《地方之国構想博物館》では、バナーに書かれたストーリーに沿うことで観者は修験道の擬似的な体験を行うことになる。各作品は見立てられ、互いの借景となることで、一つの風景を作り上げていく。また、学芸員による学術的なキャプションは、展示空間がインスタレーション化することによって、博物館というフレームを体現するものとなった。

次章では、絵画作品におけるシアトリカリティ＝他者との共生の疑似体験として視座を共有するために、観者を構造的シンタックスによって客観的な第三者からシナリオ上の意味へと昇華するものについて検討する。多くの宗教絵画は教会といった宗教施設に設置され、その空間全体が観者に信仰を促す装置だった。一方で、設置されている個々の絵画においても、観者を絵画空間に取り込む努力がモチーフの選別や構図に現れている。本章で取り上げた演劇や展覧会は共有すべき視点を示した「テキスト」がセリフや

ストーリー、バナーやステイトメントなど言語化された状態で観者に提示されていたの
に対し、絵画とどのように「テキスト」を観者に提示しうるのだろうか。

第四章：視線、対峙、物語（絵画における先行事例）

前章で本論におけるシアトリカリティを「他者との共生の疑似体験として、視座を共有するために、観者を構造的シンタックスによって客観的な第三者からシナリオ上の意味へと昇華するもの」として定義した。本章では、共同体の紐帯ともいえる役割を担ってきた宗教画から、近代・現代の絵画作品を通して、「観者」をキーワードに記述する。過去の絵画作品の中から、他者との共生の疑似体験として視座を共有することを目的としていると思われる作品を選び、その絵画がどのような構造を持っているかを検討することで、現代における絵画表現を導き出していきたい。

1、 インマヌエル（神はわれらと共に）

ここに描かれている女性は、ベールの内側から伺うように、こちらへと視線を投げかける一方で、自身をかばうように左半身をこちらへと向けている。彼女の衣は正面からの強い光を受け、まるで彼女を影に隠すかのようだ。しかし表情には怯えはない。左口角は上がり、戸惑いから開放され、いままさに表情が変化しようとしている。

この作品は、ジローラモ・サヴォルド（Girolamo Savoldo 1480 頃-1548 頃）による《マグダラのマリア》であり、『ノリ・メ・タンゲレ¹⁴⁹』を主題としている（図1）。

この作品に対して、美術史家の宮下規久朗は（1963-）「静的な祈念像ではなく、ナラティブな要素をもった宗教画である¹⁵⁰」と述べる。その理由へと入る前に、キリスト教

149 ヨハネによる福音書 20 章 17 節に登場する文句。イエスが復活の際に、マグダラのマリアに向けて放った言葉であり、しばしばそのシーンを指す際に慣用的に使われる。

150 宮下規久朗『聖と俗』、岩波書店、2018、p55

絵画において絵画作品がどのように変容していったかを宮下規久朗の『バロック美術の成立』を元に簡単に整理する。



図1：ジローラモ・サヴォルド《マグダラのマリア》

1－1、キリスト教絵画における構造の変化

1－1－1、イコンからナラティブへ

旧約聖書に描かれるモーセの十戒において偶像崇拜は禁止されているが、「地中海の造形的伝統の根強いローマ社会¹⁵¹⁾」に定着したキリスト教は神の姿を描いてきた。当初は

151 宮下規久朗『バロック美術の成立』、山川出版社、2003、p4

「イエス」という文字や魚・羊飼といった象徴に置き換えられていたが、時代が下るにつれ、神の子イエスは受肉をしていることを根拠に人物表現が流行するようになる。

しかし、偶像崇拜の禁止という理念が失われたわけではないため、それらはあくまで偶像ではなく「聖像（イコン）」である必要があった。イコンとは、礼拝用の神の像を指し、神そのものである「偶像」とは区別されるものである。正面を向き、静的な姿で表現するのが基本であったイコンだが、イコンを出発点としたキリスト教絵画は、やがて聖書の物語（ナラティブ）を表現するようになる。

15世紀のイタリアで、遠近法と明暗法が発明され、臨場感あふれる画面が作られるようになると、ますます聖書の物語が描かれるようになる。イエス・キリストは信仰の対象ではなく、その描かれる物語（奇跡）のいち登場人物となったのだ。

こうした表現と並行して、イコンのような礼拝像（祈念画）も制作され、物語画と共に礼拝堂に配置された。「壁画で聖書の物語を理解させ、祭壇画ではイコンとして礼拝させるという機能の分化¹⁵²」を行うためである。6世紀の聖人教皇大グレゴリウスは絵画を「文盲の聖書¹⁵³」と言い、大いに評価したと言われるが、まさしく礼拝堂の配置は絵画の有用性を熟知した形になっている。

1－1－2、聖会話から幻視画へ

15世紀半ば、今まで別々に描かれてきた諸聖人と、聖母子が同一空間に描かれる単一祭壇画「パーラ」が成立した¹⁵⁴。聖母子を中心として聖人たちが会話しているように見えることから「聖会話」と呼ばれる。ときに寄進者の一族も描かれることもある聖会話は、16世紀に入ってから観者の位置を考慮した作品が作られるようになった。

152 宮下、同書、p8

153 宮下、同書、p6

154 それ以前はバラバラに描かれる多翼祭壇画「ポリプティク」の形態をしていた。

ヴェネツィア派の巨匠であるティツァーノ（Tiziano Vecellio 1490 頃-1576）の《聖母被昇天¹⁵⁵》は、聖堂の正面の祭壇に設置されており、祭壇手前の左側から見る時に最も効果が現れる構造になっている。画中に描かれた円柱は、教会にある実際の身廊の柱の太さと同じに描かれ、観者は画中の寄進者であるペーザロー族と共に聖母らを見上げているような感覚を受ける。また、ラファエロ（Raffaello Santi 1483-1520）の《フォーリーニョの聖母》では、唯一こちら側に視線を投げかける洗礼者ヨハネの手に導かれるようにして聖母を見上げることになる。このどちらの作品においても、最も聖なる存在である聖母子を高い位置に描くことによって「聖性」を表現している。

しかし、イタリア・ルネッサンス期に花開いた自然主義的な観点から考えると、生きていた時代の違う聖母子像や聖人、作者や観者と同時代の寄進者が同じ画面に、同時代に生きるかのように描かれるのは不自然である。その不自然さを拭い去るために導入されたのが「幻視」だ。16 世紀末から 17 世紀にかけて、キリストやマリア、聖人を幻視するという事象が増加したこともあり、画面に幻視している人が描かれるようになる。つまりは、画中の聖なる存在が見えているのは、同じく画中に描かれている幻視している人を通してだ。このようにして、「観者→幻視者→聖なる存在」という移行への違和感が払拭された画面構成となっている。

1 - 2、不在効果

バロック美術（16 世紀末～18 世紀初頭）に至るまでの宗教画の変遷を駆け足で見てきた。先程挙げた《マグダラのマリア》は、1535 年～40 年に描かれたとされており、ティツァーノやラファエロに見られる、観者を画中のストーリーの登場人物に取り入れるという手法や、礼拝堂において聖書の物語を追体験する機能を絵画が担うことを熟知していたことが想像される。改めて宮下の評をみしてみる。

155 サンタ・マリア・グロリオーサ・ディ・フラーリ聖堂所蔵

「静的な祈念像ではなく、ナラティブな要素をもった宗教画である¹⁵⁶」

描かれているのはマリア 1 人であり、画面に大きく描かれた彼女のほか、少ない余白には状況を説明する要素はない。しいて言えば画面左脇に描かれた小さな壺は、マグダラのマリアのアトリビュートである香油を示している。画面を占める人物、香油と描かれているものだけをみれば画面の向こうにいる聖なるものへの信仰心をあおぐトリガーとしての祈念像の条件を満たしているが、宮下はこの作品をあくまでナラティブ＝物語を語る宗教画であると述べているのはなぜだろうか。

香油から察するにマグダラのマリアであることから、私たちは一つの情景を思い浮かべる――処刑されたイエスが埋葬された墓に向かった彼女はその墓が暴かれていることに気がつき悲しみにくれる。彼女は、後ろにイエスがいるのにも関わらず気がつくことがない。しかし、イエスがマリアの名前を呼んだことにより彼女はついに振り返る。本当ならば死んだはずのイエスがそこにおり、その神々しさに、思わず彼女は戦き戸惑っただろう。だが、次に浮かぶのは喜色の表情であるはずだ。マリアは、復活を遂げたイエスにすがりつこうとする。「ノリ・メ・タンゲレ」。未だ完全な復活を果たしていないイエスはマリアが触れることを諫めるのである――

宮下は、サヴォルドが描いたのは、振り返り死んだはずのイエスの姿を認めた瞬間のマリアの姿であると述べる。衣がぎらつくほどの正面から当たる強い光はイエスの光を表す。つまりは、画面のこちら側、観者のいる場所にイエスがいたのである。観者は必然、画中のマリアと共に「ノリ・メ・タンゲレ」の登場人物となる。そしてイエスの復活という奇跡の場に立ち会うのだ¹⁵⁷。

156 宮下、前掲書、p55

157 宮下、同書、p44-45



図2：アントネッロ・ダ・メッシーナ《受胎告知》

このような作品はサヴォルドの《マグダラのマリア》だけではない。アントネッロ・ダ・メッシーナ（Antonello da Messina 1430頃－79年）の《受胎告知》（1473,74年頃）も、本来ならば受胎を知らせる天使の姿が描かれるべき画題でありながら、マリアの姿しか描かれておらず、背景は黒くシチュエーションを想像することが出来ない（図2）。ここで描かれている女性がマリアだと特定出来るのは、聖母マリアのアトリビュートである「青い衣」をまとっているからだ。書見台から手を離し、こちら側にむけて少し手をあげているのは、丁度舞い降りた天使に気がついたからだろうか。ここでも描かれるべき天使は観者のいる場所であり、観者は受胎告知の場に居合わせる、または天使の役割を果たすのである¹⁵⁸。

158 宮下、同書、p43-44

宮下は、このような「登場すべき人物をあえて描かず、画面外の空間にその存在を想定させ、観者の位置に重ね合わせることによって、観者を画中の出来事に関与させるこうした趣向を『不在効果』¹⁵⁹」と名付けた。また、時代が更に下り、16世紀後半から17世紀初めにかけてフランドル、北イタリア、スペインで流行した作品群では、聖なるもの（聖書の場面）と観者をつなげるものとして画面手前に、静物画や風俗画を配置した。この「二重空間」の作品群と不在効果の作品を比較して宮下はこう述べる。

第4章で述べたアールトセンらの二重空間が、聖なる情景と観者との間に世俗的で写実的に描写されたモチーフという移行部を設けることで、観者の視線を画中に誘導しようとしたのに対し、不在効果の作品では、聖なる情景を画中で完結させず、画面枠で断ち切ることによって、画面外にその情景が継続しているように感じさせるのであった¹⁶⁰。

観者を絵画世界へと巻き込みイリュージョンに現実性をもたらす手法として二重空間や不在効果が生み出されてきたが、その課題を解決した画家として宮下が挙げるのが、カラヴァッジョ（Michelangelo Merisi da Caravaggio 1571-1610）である。彼は写実技法と不在効果を融合させることにより、風俗画や静物画と宗教画を融合させた。しかし、先に挙げたサヴォルドの《マグダラのマリア》やアントネッロ・ダ・メッシーナの《受胎告知》とカラヴァッジョの作品には、写実技法だけではない違いがあるのではないだろうか。次節では宮下の著書でも取り上げられているカラヴァッジョの作品から《バックス》《リュート弾き》《エマオの晩餐》を取り上げ比較する¹⁶¹。

1－3、二つの不在効果

159 宮下、前掲書、p44

160 宮下規久朗『カラヴァッジョ 聖性とヴィジョン』、名古屋大学出版会、2004、p188

161 宮下、同書、ff.187

もともと静物画や風俗画を描いていたカラヴァッジョは、宗教画に至る前に「不在効果」を一連の風俗画で試しているという。



図3：カラヴァッジョ 《バッカス》



図4：カラヴァッジョ 《リュート引き》

《バッカス》《リュート弾き》は、共に少年がテーブルを挟んだ向こう側にいるような構成で描かれており、少年たちの視線は、画面のこちら側である観者へと投げかけられている（図3）（図4）。

《バツカス》に至っては、杯をこちら側へと向けており、私たちが宴へと誘うかのようだ。描かれている人物と向かい合っているような感覚を助長させるのは、テーブルに配置された果物や花、ワインのデキャンタ、楽譜といった静物の見事な写実表現である。物のリアリティと空間表現の正確さが、ますます彼らとテーブル越しに向かい合っているような感覚を呼び起こす。



図 5：カラヴァッジョ 《エマオの晩餐》

また、カラヴァッジョは 1600 年以降この手法を取り入れた宗教画を描くようになったという。《エマオの晩餐》は以下のような話だ（図 5）。復活したイエスが、エルサレムから少し離れたエマオに立ち寄ったところ、旅を共にした弟子たちと共に夕食を囲むことになった。しかし弟子たちはイエスに気がついていない。いざ夕食が始まった時に、パンをちぎる姿を見て気づき弟子は大いに驚いたが、その頃にはすでにイエスは姿を消していた、というものである。このカラヴァッジョの作品では、その驚いた弟子たちの姿が臨場感溢れた描写で描かれており、また 141cm×196.2cm で描かれたこの作品の人物は、殆ど実寸サイズで、それが尚更私達の眼の前で、その晩餐が行われているのだと感じさせる。加えて弟子たちは半身であり、この作品の前に立つと人物の目線に自分の目線が来る。そしてテーブル前方、観者に最も近い果物籠はテーブルからはみ出ており、今にも落ちそうだ。このように画面のこちら側に突き出したものを配置し、画面空

間を拡張しようとする試みをカラヴァッジョは好んで使用した。こうして様々な手法・効果を駆使して描かれたこの作品は、観者に最も近いテーブルの辺が空けられている。画家は、その席を観者のために用意したのだ。「エマオの晩餐」に登場する弟子は2名なので画面上の役割は充足している。しかし、観者がこの作品の前に立ち止まったとき、イエスの復活の奇跡の場に立ち会っているような気持ちを持つ。まさしく「不在効果」の手法を用いた作品と言えるだろう¹⁶²。

しかしこの3点の作品と、先程取り上げた《マグダラのマリア》と《受胎告知》には大きな違いがあるといえないだろうか。どの作品も確かに観者を画中の一員とした。だが、《マグダラのマリア》と《受胎告知》は、観者がその聖書内の物語を知らなければ「不在効果」は成立しないのではないだろうか。不在効果が成立しないのであれば、これらの作品は「ナラティブな宗教画」ではなく、「祈念画」となるのではないだろうか。

もし観者が聖書の内容を全く知らないとしよう。カラヴァッジョの作品群は、観者が目の前にいる人々がどのような人なのかを知ることがなくても、例えばバツカスが饗宴の神だということを知らなくとも、自身も画中の一員であるように感じる事が出来るだろう。なぜなら、カラヴァッジョの「不在効果」は、人物の表情や空けられたテーブルといった物語とは関係のない要素によって生み出されているからだ。

しかし、《マグダラのマリア》や《受胎告知》は違う。《マグダラのマリア》のマリアは確かに視線をこちら側へと投げ返しているが、イエスの存在を知らない観者には、まとうヴェールに当たる強い光は不自然である。また、マリアの表情も身構える姿勢に反して恐れや悲しみを浮かべていないことからシチュエーションが想像し辛い。《受胎告知》は、なおさら状況が想像し辛い作品だろう。背景は黒く塗りつぶされ、書見台があることから室内を想像するが断定は出来ない。聖母マリアは確かにこちらに向けて手を挙げているようにも思われるが、視線は逸らされている。しいて言えば《マグダラのマリア》は観者に投げかけられる視線によって「不在効果」が現れていると言ってい

162 宮下、同書、p192

もしれない。観者は状況がつかめなかったとしても、目の前の女性が自分に対して反応しているような感覚を持ちうるかもしれないからだ。とはいえ、どちらの作品も観者が聖書内の物語を知って見た時に覚える「奇跡の場に同席している」という感覚を与えることは出来ないだろう。それは、画中の登場人物が反応する対象が、画中に描かれていない物語中の人物であり、観者の振る舞いに一致しないからだ。マグダラのマリアは復活したイエスに、聖母マリアは天使に画中的のような反応を示した。その反応の要因は全てここに描かれない物語の中にあるものであり、それは観者が共有していなければ成立しないのである。

これは、カラヴァッジョの不在効果の方が、万人に理解してもらえる可能性を秘めていることから上位であり、《マグダラのマリア》らが劣っているということではない。不在効果には、物語に依拠することで成立するものと、そうでないものがあるということである。特に今回検討したのが宗教画であったことから、大きな物語＝聖書を観者が知っているのは前提であった。では逆に、大きな物語が失われたとされる現代において、依拠することが出来る物語は失われてしまったのだろうか。または、このような時代でも絵画作品に物語を付与することが出来れば成立するのだろうか。

詳しい検討は次節に持ち越すとして、先程軽く取り上げた「幻視画」「二重空間」を取り上げる。聖なる空間や聖人たちと観者の空間を取り持つ形で取り込まれた幻視者や風景画、静物画の選択によって、画家の考える観者のいる空間を想像することが出来るだろう。彼はどのような観者を想定していたのだろうか。

1－4、「幻視画」に見られる観者像

先程取り上げたカラヴァッジョの《ロレートの聖母》を見てみよう（図6）。レンガが少し崩れていることから古びた家の入り口であろうか、聖人の証である頭上の円光のみで慎ましく表現された聖母子像と、それを拝む巡礼服姿の農夫の親子が描かれている。ここに描かれているのは「貧しい巡礼の母子に聖母子が顕現した場面、あるいは、彼ら

が厳しい旅の末に辿り着いた聖域で一心に祈っているうちに聖母子の幻視を見ているという情景¹⁶³」だという。聖母子の生きていた時代と、観者の生きている時代のギャップを解消するために生まれたのが「幻視画」という聖人たちや聖なる情景を幻視する人々を仲介とした作品群だ。この場合は、巡礼中の親子が幻視者にあたる。

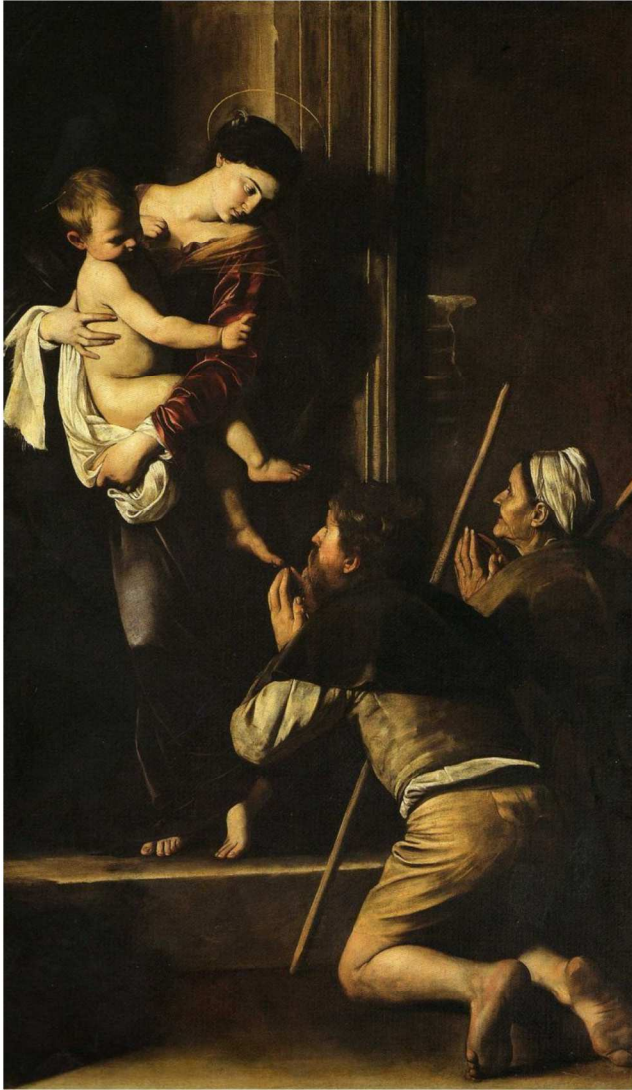


図6：カラヴァッジョ 《ロレートの聖母》

この絵は当時大変な賛否両論であったという。この大騒ぎを喝采と捉えるか非難と捉えるかは研究者の間で意見が分かれているが、宮下は「画中の巡礼に自らの姿を認めて感嘆したであろう。つまり、観者が画中の登場人物に自らを投影し、仮託して、ともに

163 宮下、同書、p76

聖母子の幻視を体験することができたのではなかろうか。¹⁶⁴」と述べている。なぜなら、この当時、10万弱のローマ市の人口を数倍上回る巡礼者と、増え続ける貧民層は深刻な社会問題となっていたからだ。カラヴァッジョだけではなく、その当時の人々にとって薄汚れた手足で古びた服をまとい巡礼をする人々は当たり前の存在であり、作品のあるサンタゴスティーノ教会はヴァチカンのサン・ピエトロ大聖堂の途中にある。多くの巡礼者はその教会に寄り、自分たちと同じような姿の幻視する巡礼者に自分たちを重ねあわせたと考えられるからだ¹⁶⁵。

「幻視画」が流行するのは、この《ロレートの聖母》よりも少し後になり、幻視を体験したという報告が増えてからのことである。しかし「他の作品においても、これほど明確でなくとも同じような性格をもった幻視表現を見出すことができる¹⁶⁶」のだという。

《聖マタイと天使（第一作）》（1602年頃）では、「マタイによる福音書」を書いた聖マタイと天使が描かれているが、ここに描かれている聖マタイは、まるで書籍に不慣れかのように書籍を支え、文字をたどたどしく手で追いながら読んでおり、それを天使が見守るように描かれている（図）。この作品は、聖マタイが文盲に見えることから教会に糾弾されたことでも有名な作品だが、第二次世界大戦の際に爆撃により焼失し今は写真でしか見る事が出来ない。ここに描かれた聖マタイは聖人ではあるものの、骨が太く筋肉が発達した手足は、イエスの弟子になる前はローマの徴税士であった出自にはそぐわず¹⁶⁷、日々土を耕す農夫や何かしらの肉体労働に従事している方がふさわしい。

一方、サン・ルイジ・デイ・フランチェージ聖堂に現存する《聖マタイと天使（第二作）》の福音書を執筆する聖マタイは、知性的な表情をしており、肋骨が浮き出た瘦躯であることから、明らかに第一作とは聖マタイ像が違う（図8）。この第二作は第一作が受け取り拒否になり、改めて描きなおされた作品であることから、本来人々に語り継がれてきた聖マタイ像に近いものだろう。では第一作の聖マタイは一体何者なのだろうか。

164 宮下、同書、p87

165 宮下、同書、p77

166 宮下、同書、p88

167 マタイによる福音書 9,9



左、図7：カラヴァッジョ《聖マタイと天使（第一作）》
 右、図8：カラヴァッジョ《聖マタイと天使（第二作）》

上記した《ロレートの聖母》では、薄汚れた巡礼者の母子の幻視を通して、観者は聖母子を見ていた。しかも観者に似た巡礼者によって体験されることで、観者は巡礼者に自身を重ね、観者自身が幻視しているかのような体験になっている。その構造を思い出せば、聖マタイに担わされた役割は、観者が重ね合わせることが出来る人物像だろう。学とは無縁の生活の中で、天使に導かれながら聖書を読む聖マタイの姿は、日々農作業や労働に生きる市井の人々の姿であり、労働のはざままで教会を訪れる信者たちの姿だ。カラヴァッジョが想定している観者は、日常的に目にする市井の敬虔な信者たちだったと考えられる。

《ロレートの聖母》における幻視者である農夫の母子や《聖マタイと天使（第一作）》の聖マタイは、二重空間でいう静物画や風俗画が担った役割をより自然に果たしてい

る。無学な信者たちであっても、物語のなかに自然と入り、手を合わせることが出来る構造になっている。

1－5、共同体の紐帯として

カラヴァッジョを例に、聖と俗との二重空間をつなげる役割を果たす仲介役が、作者の考える観者像を反映することを示した。第二章で芸術作品はアート・ワールドの中で生産され、消費されることを述べてきたが、カラヴァッジョやアントネッロ・ダ・メッシーナ、サヴォルド含め、彼らの作品は共同体において重要な役目を果たしてきた作品である。それは信仰心や国王の権威をより強めるからだ。そのために観者がどのような存在であるかを明確にし、彼らを取り込んだ構造にすることは効果的な手法だった。

時代が更に下り十九世紀になると、絵画の持つ効果についてナポレオンが国民国家フランスを構築するために政治的に利用するようになる。ダヴィッド（Jacques-Louis David 1748－1825）の《ナポレオン一世の戴冠式と皇妃ジョゼフィーヌの戴冠》（1807年）である。かつてエジプトへ出軍をしたナポレオン（Napoleon Bonaparte 1769－1821）は、そこでみたピラミッドにいたく感動をしたという。この強烈な体験が、ナポレオンに政治的権力を視覚化し国民に見せる可能性に気付かせた。そこで彼は、自らの戴冠式をルーブル宮殿の一つの壁全面を覆うほどの大きな絵画として描かせ、それを市民の共有財産として一般に公開する。この作品に描かれた人物はほぼ実物大であり、観者は「人工的な絵画空間の中にうつしこまれ、この仮想空間が仮想ではなくリアルな現実空間であるかのような感覚の中にのみこまれてしまったような体験をした¹⁶⁸」に違いない。

しかしマネ（Edouard Manet 1832-1883）の登場によって、絵画に求められるものはイリュージョン、つまりは仮想世界が現実かのように思えるような技術・手法では無くな

168 白川昌生、『西洋美術史を解体する』、水声社、2011

った。なぜならマネは、神話や聖書、印象的な事件といった外部に参照する物語を持たず、絵画内で完結する「近代絵画」を作り上げたからだ。

絵画はそれまで、外部に参照する物語を観者に強く訴えるために作られてきた。またその際に想定される観者は、その物語を共有すべき共同体の一員である。では、絵画内で完結する絵画を描くマネは、作品と観者を切り離し作品の自律をめざしたのだろうか。それとも彼の想定する観者像は今まで見てきた作品における観者像と違うのだろうか。次節では、フーコーによるマネ論を中心に観者との関係を見ていく。

2、視線

1971年、チュニジアでフランスの哲学者ミシェル・フーコー（Michel Foucault 1926-1984）によって「マネの絵画」と名付けられた講演が行われた¹⁶⁹。このマネ論において、フーコーは「クワトロチェント以来、タブロー自体の内部、それが表象するものの内部で、自分が絵を描いているまさにその空間の物質的な性質を用い、またいわば機能させることをあえて行った最初の画家だった¹⁷⁰」と述べている。平たく言えばクワトロチェント以降、絵画は描かれているものだという事実を忘れさせることに努めてきたが、マネはそれを深く断絶した。描かれているものだということを否定するということは、二次元を三次元としてみなすということだけではなく、画面上に光源を設置し、実際の絵画が置かれている状況が無視することでもあり、絵画を実際持ち歩きが出来、裏側に回ることが出来ることを否定することでもあった。フーコーは、「クワトロチェント以来、絵画は、そこからのみ絵を観ることができ、また観なければならないようなひとつの理想的な鑑賞位置を決定していた¹⁷¹」のだと述べた。

169 フーコーが執筆していたマネの論考が失われた現在において唯一のマネ論となり、書き起こしたものが書籍になっている。ミシェル・フーコー『マネの絵画』、阿部崇訳、筑摩書房、2006

170 フーコー、同書、p6

171 フーコー、同書、p19

旧来の作品において、信仰や政治的な権力を観者に顕示することが重要だったため絵画の主題は観者に分かりやすく提示される必要があった。そのために絵画は二次元でありながら三次元としてより現実と自然に接合するように「不在効果」や「二重空間」といった手法が生み出されたのである。それはフォーコーの言う「理想的な鑑賞位置を決定して」いるとはそのことだろう。「理想的な鑑賞位置」から見て初めて見るべきものが見える。ならば、見るべきものが何もない状態であれば、観者は「理想の鑑賞位置」を失い、さまようことになるのではないだろうか。その答えは、《フォリー・ベルージュのバー》を例に語られる。

2-2 《フォリー・ベルージュのバー》



図9：マネ《フォリー・ベルージュのバー》

マネの代表作ともいえるこの作品は謎が多い。遠近感のない描写によってバーメイドの後ろ側にある鏡に映る虚像とバーメイドの手前にあるテーブル上の酒瓶が並列に表現され、それらに焦点を当てようとしてもうまく像を結ばない。そこで観者の視線は自ずとバーメイドに向けられる。観者とテーブル越しに対面しているようにこちら側を向い

ているが、私たちの視線は彼女と交わず、彼女の心は別の場所にあるかのようだ。それを象徴するかのように、バーメイドの背後にある鏡に映った彼女の姿は、右斜め横へとずらされ、彼女はシルクハットを被った紳士と談笑している。彼女と対面しているのは私のはずなのに。観者は作品を注意深く見ていくにつれ、自分の居場所がなく宙に浮かぶことに気が付かされるのである。

フーコーは初めに、バーメイドの背面が鏡になることによって奥行きを二重に否定していること、鏡の中に映る光源は鏡ゆえに虚像であり光はキャンバスのこちら側から当たっていることを指摘する。マネの作品の特徴として、奥行きを否定するかのように画面上を平坦な表面で閉じる傾向がある。鏡の中の風景は遠近感を失い、平坦に描かれているだけでなく、鏡に映った虚像であるということで奥行が二重に否定されているのである。また、従来の作品がタブローとしての物質を否定するかのように、絵画作品内のリアリズムを保つために光源が画中に用意されるのに対し、キャンバスより前方、観者のいる場所に広がっているだろう、劇場の光が光源として指定されている。ゆえにバーメイドやテーブル上の酒瓶らは全光である¹⁷²。

次に、最も謎である鏡へと視点を写す。画家と観者はどこにいるかという指摘だ。バーメイドを真正面から描いているからには、右側に映る後ろ姿は同時に描くことは出来ない。鏡が斜めに設置されていれば可能だが、鏡に映ったテーブルの縁が画面と平行に描かれていることからそれは否定される。この作品を描くためには、画家はバーメイドの真正面と、左側に寄った位置の二箇所を占領しなければならない。また、鏡面には彼女と対峙する紳士が描かれている。しかし先程も述べたように、光源はキャンバスの前方から当たり全光であり、そこに例え画家の位置に紳士がいたとしたら、彼に遮られバーメイドと大理石のテーブルには影が落ちる筈である。これに対してフーコーは反論を予想する。「空虚でもあれば占められてもいるその場所は、おそらく画家の位置そのものであろう。そして、マネが女性の前になにもない空間をこのように表現しながら、ここ

172 フーコー、同書、p39-41

に彼女を見ている人物を描いたのは、それはほかならぬ彼自身のまなざしであって、あちらにその姿を映しながら、こちらではその不在を示したのではないか。¹⁷³」だがそれも直ぐに打ち消される。何故ならば、この絵に描かれる紳士はバーメイドよりも背が高いからだ。紳士のまなざしであれば、バーメイドや卓上に置かれているものはもっと見下されていなければならない。しかし、観者はバーメイドとほぼ同じ視点の高さから見ている。もしもっと見下ろしているのであれば、鏡の縁と鏡面に映ったテーブルの間の黒い帯があそこまで狭いわけがない。

観者はマネの周到な視点の不整合によって、確固たる鑑賞の場所を剥奪される。従来の作品が観者の立ち位置を決め、それによって絵画空間がどのような視点でみれば良いかが指示されていたのに対し、マネは観者に鑑賞の場所を剥奪する代わりに自由を与える。マネはキャンヴァスたる物質を表象の内部において機能させることによって、彼以後、表象を捨て去り物質としての作品が生まれるための素地を作ったのである。

2-3, 立ちはどこかキャンヴァスと欲望する観者

マネは、絵画の外に物語の参照項を設定せず、且つ画面内の登場人物の視線を指示しないことによって、観者を理想の鑑賞位置から解き放たせた。では、前節の最後に示した問いについて立ち戻ってみる。従来の作品が、絵画の外部にある物語に参照項を持ち、それを示すために制作されてきた。そこで想定される観者像は、その物語を共有すべき共同体の一員である。では、マネにとっての観者とは一体何者なのだろうか。

フーコーの考察から、マネが周到に観者の視線を意識してきたことが分かった。観者の視線をはぐらかすかのように、モチーフを排除し、奥行きと光源を消し去る。従来の作品が遠近法を駆使することで、まるで絵画の向こう側に別の空間があるように錯覚させてきたのに対し、マネは絵画世界の奥へと視線を届けようとするのを、キャンヴ

173 フーコー、同書、p42-43

アスという平面によって遮断する。つまり、観者の視線に対して垂直にキャンヴァスが立ちはだかっている。

私たちの目が物を写すのは、光がものに当たり、反射した光が目の奥で像を結ぶからだ。光は直進する。従来が、本来であればキャンヴァスの手前で反射すべき光を、技法によって絵画の奥まで届くように見せかけていたのに対し、マネは残酷なまでにキャンヴァスの表面で反射させる。観者は設えられた理想の鑑賞位置にいるのでは、キャンヴァスが邪魔をして絵画内の登場人物のしているものを見ることが出来ない。だからこそ、フーコーが述べたように「絵の中に描かれていないものを見るために、キャンヴァスの周りを回り、場所を移動したい¹⁷⁴」と欲望させるのだ。

勿論絵画である以上、裏手に回っても見ることは敵わない。マネにとっての観者像は、描かれていないものを見たい、隠されたものを暴きたいと欲望する観者なのではないだろうか。それは鑑賞位置を移動する観者だけではなく、一枚の絵にまつわる批判からも想像出来る。それは 1863 年に描かれた《オランピア》だ。

この作品は 1865 年の官展に出展され入選したが、現実の女性の裸体を描いていることから当時批判された。タイトルの《オランピア》は、当時娼婦を指す言葉として使われており、かつ女性が唯一身にまとうチョーカーやサンダルは、今までの裸体像——神話上の登場人物などを示すものではないことから、現実の女性を描いていることが明らかだったからだ。しかし、今までも女性の裸体は多く描かれてきた。現実の女性の裸体を描いたからといって、何故スキュンダラスなものとして批判されなければならなかったのだろうか。

174 フーコー、同書、p23

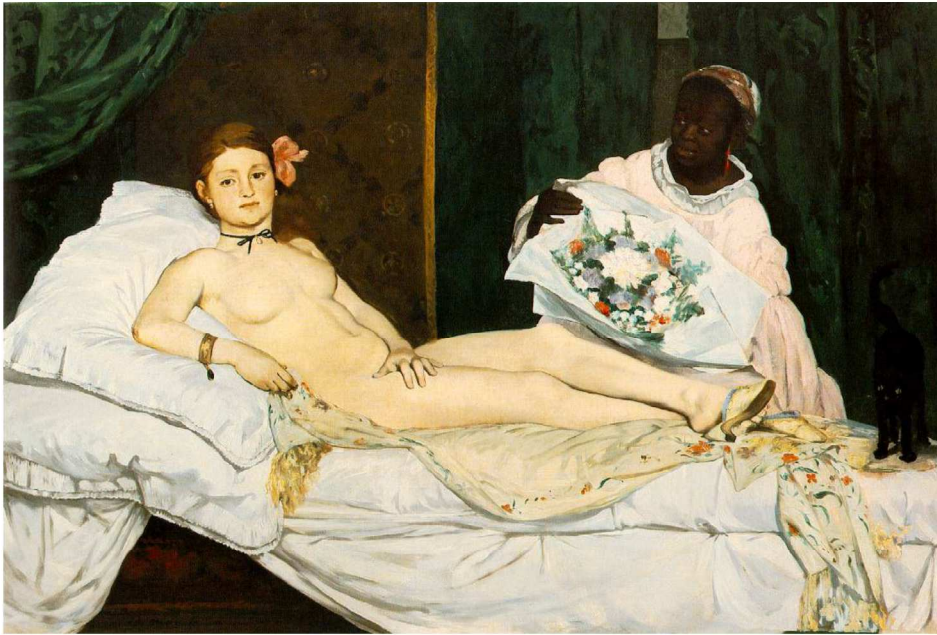


図 10：マネ 《オランピア》

フーコーは講演の中で、女性に当たる照明に理由があるのではないかと述べ、この《オランピア》が参考としているティツァーノ（Tiziano Vecellio、1488? 1490-1576）の《ウルビーノのヴィーナス》を取り上げる。

寝台に横たわるヴィーナスは柔らかな光に包まれ、女性の体自身が発光しているかのようなのである。フーコーはティツァーノのヴィーナスに対して、「裸の女性は何を考え、何をするともなくそこにいて、また、彼女を無遠慮に照らし出し包み込む光があり、他方でわれわれ鑑賞者は、その光と裸体との戯れの現場を目撃している¹⁷⁵」と述べる。

一方マネの《オランピア》はどうだろうか。マネが画面上に光源を設定しないことは先に述べた。裸体の女性を照らすのはキャンヴァスのこちら側、つまり観者のいる場所からの光である。「《オランピア》の裸体に向かい合って、それを照らし出しているのはわれわれの視線にほかならない。われわれが彼女を見えるようにしているの¹⁷⁶」だ。

確かにヴィーナスはこちら側に視線を投げかけており、私たちはヴィーナスの横たわる空間へと招かれている。だがその空間は、観者が本来いる場所の光源とは別の空間の

175 フーコー、同書、p30

176 フーコー、同書、p32

光に満ちた神話の世界だ。当時の観者がヴィーナスの裸体に対して破廉恥であるという印象を浮かべないのは、その空間が現実世界とは違う世界だからであり、人々は美しい花を愛でるかのようその裸体を堪能することが出来るからだろう。しかし《オランピア》は違う。私たちが彼女を照らすから彼女が見えるようになっている。いや、もう一歩踏み込んで想像をしてみよう。彼女の裸体は私たちが見たいと思うから見えている身体なのではないだろうか。つまり、今は曝け出されている身体は本来、服によって隠されているのだが、欲望する私たちがその服の下身体を想像し、それが顕在化している。そのような欲望に満ちた視線をマネは描いたのではないだろうか。描かれている女性は現実の女性であるだけでなく、タイトルにしろ、黒猫にしろ、明らかに娼婦を想起させる。《オランピア》を批判する人々は、自身の持つ肉体への欲望を目の前に曝け出されたかのように感じ、強い拒否反応を示したのではないだろうか。

「このような絵においては、作品を見ることとそれを照らし出すことがひとつの同じことでしかなく、それゆえ、われわれは――すべての鑑賞者は――必然的にその裸体に巻き込まれ、ある程度までそのことに責任を持たされてしまう¹⁷⁷。」と、フーコーは言う。これまでの作品は、すでに画家と観者が共有している世界観を増幅するような構造を持ったものだった。絵画の中で描かれるあらゆることは、聖なるものにしろ、凄惨な事件にしろ、それらのもつ善悪といった価値は共同体の中ですでに共有されているものであり、個々人の中で判断を求められるようなものではなかった。しかし、マネの作品は、欲望する観者を想定している。隠されたものを見たいという欲望、今日の前にあるものを理解したいという欲望は、共同体内で共有されるものではなく個々人の中から生まれるものだ。上記したフーコーの言う「責任」とは、そういうことだろう。目の前にあるものを見るという欲望した視線は、絵画を一つの解釈だけに留めるのではなく、観者1人1人に委ねる。価値基準を共同体ではなく個々人が持たざるを得なくなること、近代絵画は始まったと言えるのではないだろうか。

177 フーコー、同書、p30

現代美術におけるエキスポジションと共同体論の関係について論じた遊佐香子は、このことを別の言葉で言い換える。

絵画と絵画の外部の参照項との関係が保たれていた間は絵画と鑑賞者との関係はある程度は間接的な関係で済んでいたのだが、絵画が『自立』した途端に絵画と鑑賞者との関係がもっとも大きな問題として現れてきたことを意味する。絵画の問題は、絵画と絵画の外部の参照項との関係から、絵画と鑑賞者への関係へと移行したのである¹⁷⁸。

共同体という媒介者が失われ、直接絵画と観者の関係へと移行することによって、絵画において顔を集合的に提示するものが現れてきた。同じフォーマットに顔ないしバストアップが描かれ、集合的に展示される。そのような作品群から見えてくる観者像とはいかなる存在だろうか。次節は、フォートリエとデュマスを取り上げ考察していく。

3、対峙（肖像と集団）

クワトロチェント以降、共同体の持つ物語を増幅させる装置として機能してきた絵画が、マネの登場によって大きく変化した。前節では、マネの想定する観者を、欲望する観者と仮定することにより、作品内の物語に対する判断が共同体ではなく、個々人へと委ねられたことを述べた。絵画に投げかける視線は、そのままその作品に描かれているものの責任を担うことへと繋がる。

先述した遊佐は、第二次世界大戦、特に強制収容所を経て現代共同体論が更新されていくのと同時に、現代美術において「顔」を複数枚で構成する作品群が増えていったことを指摘している。今から取り上げるフォートリエ（Jean Fautrier 1898-1964）の《人質》、デュマス（Marlene Dumas 1953-）の《女》は複数枚の作品に付けられたシリーズ名

178 遊佐香子「現代共同体論の展開と芸術の変容～“表象”から“エキスポジションへ”～」、2015、p40

であり、個々の作品を一枚で見るのと全体で見るのとでは違う意味合いが浮かび上がってくる作品である。

3-1、《人質》からみるシンタックス



左：図 11：フォートリエ 《人質の頭部》
右：図 12：フォートリエ 《人質の頭部 no.23》

《人質》は、フランス占領期において抵抗運動の報復としてドイツ軍から処刑された人々を描いた作品群である。フォートリエは、1943年1月にナチス親衛隊に逮捕され釈放された後に、偶然耳にしたドイツ軍によるフランス人虐殺をきっかけとして、この連作に取り掛かったという。そして、この連作は1945年に「『人質』、ジャン・フォートリエの絵画と彫刻」展において個展形式で展示された。当時、ナチス・ドイツの絶滅収容所の写真が公になったこともあり、対独協力者に対する粛清が続いていた¹⁷⁹。

179 山田由佳子「ジャン・フォートリエの『人質』の連作再考——顔のイメージとヴェロニカの聖顔布」『美学 245号』、2014、p73

近代美術史が専門の山田由佳子は、《人質》というシリーズが、1943年から発表に至るまでに具象的な表現から抽象的な表現に移行しながらも、同空間に連作として展示されることで「観者に戦争のトラウマの感覚を喚起した¹⁸⁰」と、マルローやポンジュ、それを参照するバトラーの議論を挙げながら述べている。初期の作品と後期の作品では描いている間に月日が流れ、特に《人質》は戦時下におけるフランス人虐殺をモチーフとしていることから、占領下の中で描いたものと終戦後に描かれた作品では、色使いでさえ違う。後期作品においては当時の評論家たちも「『人質』の絵画の独特なマチエールや淡い色彩の使用、敬称の輪郭とは分離された自由な線によって成立する絵画からは主題を理解し難いと表明していた¹⁸¹」という。

しかし、本展のカタログに文章を寄せたマルローにしろ、フォートリエにしろ、後期の抽象的な作品を連作に含めて展示することに積極的な意味を見出していたのだという。それは一体なぜなのだろうか。

山田は《人質》におけるバトラーの指摘を取り上げ、絵具の過剰な厚塗りやモチーフにそぐわない線など「それ自体では主題を明確に伝えない要素による絵画は、言語と同様にシンタックスによる関連付けという作用がなければ意味を伝えることはない」と述べている。また、マルローは初期の作品に対して「理にかなっている」と、後期の作品について「苦痛の象形文字」と例えた¹⁸²。それは「指示対象や記号の内容を理解しない人にとっては判読不可能なもの¹⁸³」だからだ。つまり、他の作品（初期の具象的な作品）と連作として並べられることで初めて、その作品は《人質》であることが認識できる。

前節で、聖書という外部参照項があることでサヴォルドらの「不在効果」が成立すると述べたが、本作においては、他の作品が外部参照項として機能しているといえるだろう。しかし、後期の抽象的な作品群は、《人質》というモチーフを伝えるために、初期の

180 山田、同書、p78

181 山田、同書、p76

182 山田、同書、p75-76

183 山田、同書、p76

具象的な作品と連作にする必要があった。しかし、初期のようにある程度具象性を保ったまま表現をすれば、一枚で完結する絵画として成立したのではないだろうか。他の作品に外部参照項を委ねないと成立しない作品は、あまりに頼りないように思える。

山田は、この個展において極めて重要な点は、「ある程度具象的なレベルに留められた作品と極めて抽象的な作品が『連作』として一緒に並べられたことだ¹⁸⁴」とし、以下のように理由を述べる。

捉えがたいフォルムや時に観者を困惑させる淡い色彩が採用された絵画は、シンタックスを与えられることで人の顔を暗示するものとして存在する。観者に容易に受け入れられず、違和感や戸惑いを喚起し、直接的な語りの構造に回収されない絵画と、それに政治的、宗教的な意味を与える具象的な絵画が並置されることにより、「人質」展は戦争のトラウマを想起させるような効果を発揮したと考えられる¹⁸⁵。

また、詩人ポンジュによる評でも連作特有の違和感が述べられているという。ポンジュは、悲劇的な物語を喚起させるトリガーとしてのモチーフではなく、顔のイメージを現出させる絵画の物質性に注目した。彼は序文で「ここにあるのは奇妙で、暴力的で、不器用なテキストだ¹⁸⁶」と述べているのだが、なぜならフォートリエの絵画は言語で表現しえないものでありながらも、どうにか言語で表そうと試みたからだ。

ここで、ジャン・リュック・ナンシーの肖像画にまつわる言葉を引用したい。

肖像は、不在者の現前であり、不在における現前である。それゆえこの現前は顔立ちを再生しようとするだけでなく、不在者としての現前を現前化させること——すなわち、想起

184 山田、同書、p76-77

185 山田、同書、p77

186 山田、同書、p77

させる（さらには祈念する）こと——や、また、この現前がとどまっている退隠を露呈させ、顕わにすることも担っている。¹⁸⁷

肖像画は、戦地に向かう恋人の影をなぞった線から始まったと言われている。その場に居ない人を想起させ、代替として扱われてきた歴史を持つ。《人質》において観者は、具象的な前期作品によって一連のシリーズが「人質の肖像である」と認識しながら、目の前にある非常に抽象的な作品と向かいあうことになる。幾度も重ねられたペインティングナイフの痕跡や、色が塗られているというよりも、色が染み込んでいる——まるでひび割れた皮膚に血が滲むかのような描写によって、私たちはこれが絵画というフィクションであるというよりも、目の前に引きずり出された、人ではなく物や肉のように扱われた「人質」の姿を見る。顔立ちの再生がなされていないからこそ、そこに現れる肖像は、個々人としての尊重を奪われた、数としての人々だ。

ポンジュの述べる言語化出来ない絵画の物質性とはそういうことだろう。言語は対象を言葉によって代替するものだが、絵画は代替するものではなく、そこにあり、不在であることを知らしめる。戦争のトラウマとは、ただただ不在だけを示す画面に対して観者各々が自身の経験を重ね合わせざるを得なかったことを指すのだろう。

フォートリエの《人質》における具象的な作品は観者にそれが何なのかを示し、一方後期の抽象的な作品はそこで失われたものを現前化する。両者が連作として並べられることで、《人質》は先の戦争で何が起きたのかを観者に強く訴えかける作品となった。

3-2、記号化する《女》

一方でデュマスは、一枚一枚の肖像画として見せることと、複数枚を構成して見せるときの見え方の違いを意識しつつ作品を制作している。彼女の作品の多くが複数枚で構成されるが、代表的なものは《ブラック・ペインティング》《モデル》《女》だろう。

187 ジャン・リュック・ナンシー『肖像の眼差し』岡田温司・長友文史訳、人文書院、2004、p25



図 19：デュマス 《モデル》 (1994)

そのどのシリーズも、一枚の紙に一人ずつ、絵葉書や雑誌の写真、ポートレートから選ばれた人物が水彩絵具で描かれ、それが複数枚で——1993年のバーゼルのクンストハレで行われた「21世紀：パラケルススとともに未来へ」で行われた《女》では217点ものドローイングが並んだ——展示される。

描かれる人物は、必ずしも同じ構図を取らない。正面を向いているもの、横を向いているもの、極端に抽象的に描かれているもの、背景があるもの、ないもの。時には大きく見切れているものもある。しかし、同じサイズの紙に描かれることによって、まるで検索エンジンで画像検索をしたかのような共通点を見出すことになるだろう。それはタイトルが示唆しているからではなく、作品群と結ぶ関係によって生まれる。

デュマスはこの、一枚一枚の作品と集団で見えてくるものに対して自覚的だ。彼女は2007年のインタビューで「わたしの作品の大半は個人の問題、個人が集団の一員になったときに起こる問題をあつかっています。《女》にもそれはあてはまります。ドローイングは一点ずつ独立しているし、また単独で完結して欲しいと願いますが、何点かまとめ

ると、わたしたちがそうした作品群と結ぶ関係、絵の見方にも変化が生じます。¹⁸⁸」と述べている。また、クンストハレの展示は一つの部屋を使って行われたという。全ての壁に上から下まで貼られたドローイング。東京都現代美術館学芸員の山本雅美による作品評は以下の通りである。

紙の四隅をピンでとめただけのドローイング一点一点に注目すると、どれもが独立したポートレートとして描かれ、それ自体で完結している。さらに、ある一点から少し視野を広げると、隣接する顔との比較によって、「個性」が立ち上がってくるのがわかるだろう。あらためて視線を転じ全体に戻せば、この200点を超える女たちの顔が強迫観念的に繰り返されることで、「個性」はふたたび見失われ、集合体としての顔が、「女」という言葉で表される政治的・社会的なアイコンとして機能し始めることに気がつくのである¹⁸⁹。

次章にて詳しく述べるが、肖像画は絶対的主体としての他者である。積み重ねられた他者は、それらに共通する一つのキーワードによって、「女」という記号によって集約される。しかし、肖像画はナンシーの言葉を借りるならば「その人自身としてであって、アトリビュートや帰属関係としてでもな¹⁹⁰」いものだ。それが複数枚、しかもひと目では一体何枚あるのか分からないほどの量になることで、本来紐づけされる筈のない「女」という記号が浮かび上がり、私たちの前に現れる。それは第一章でも述べたように、私たちはそもそも多くの刺激を消化しきれない存在であるからだ。あまりに多すぎる他者に対して、記号を与え、処理出来る範囲に収めようとする。ある一定以上の枚数による複数枚構成になることで、肖像画は肖像画でなくなり、描かれた人物は、記号（女）の一構成要素になる。

188 マルレーネ・デュマス『マルレーネ・デュマス ブロークン・ホワイト』、東京都美術館／丸亀市猪熊弦一郎現代美術館監修、淡交社、2007、p114

189 山本、同書、p110

190 ナンシー、前掲書、p9

また、集団＝group には、第三者による「共通の特徴を持つ」という意味合いがあることを指摘したい。この場合、構成要素は所属意識がなくても成立する。つまり、《女》における記号化された集団＝「女」は、タイトルに導かれることなくとも浮かび上がってくるものと思われるが、（逆に言えば 217 人もの他者の中で共通するのは「女」くらいだ）、それは第三者＝観者による一方的なグルーピングによって浮かび上がってくるものなのである。

デュマスの作品の鑑賞体験は、私たちが普段無自覚に行なっているグルーピングを改めて体験させるものだ。そのグルーピングは、個々人の個性を乱暴にも殺して行われる。また一方で、「女」という記号から、多くの個性を見出すことでもあるだろう。観者は作品に対して距離を縮めたり遠ざけたりすることによって、目に入る対象の数を変化させることによって、対象を「他者と記号」との間で行き来させる。そして言うまでもなく、それらは常に観者に委ねられていることを指摘している。

4、構造とストーリー、観者を取り巻くもの

章を通して、絵画の構造から作家の考える観者像を見てきた。絵画が共同体の紐帯として機能してきた背景から、共同体の変化――共同体から市民社会への変容によって、想定される観者像にも違いがある。

近代以前の宗教絵画では、聖書のストーリーが観者の所属する共同体で共有されていることが前提であったため、画面上に主要登場人物をあえて廃する「不在効果」という効果が見られた。また、共同体内で自然主義が広がっていくにつれ、画面上の整合性が求められ、「幻視画」「二重空間」が生まれる。この時、媒介としてのモチーフの選択が求められるため、画家の想定する観者像はより明確に提示される。

一方で、近代以降は、共同体における物語といった外部参考項に頼らない作品が生まれてくる。近代絵画の父であるマネは、物語の共有に重きを置かなかったことから、画面における空間のリアリティを廃し、「キャンヴァス」という物質性を強く押し出し

た。この時想定される観者像は、目の前のキャンヴァスに描かれたものを「何かとみなす」ことを個人に委ねられた存在であり、必然、そのみなしには責任が伴うことになる。それは、現代美術においても同じだ。

現代美術に見られる「顔の連作」は、外部参照項を互いに補いあうことを有効的に利用したものと言える。フォートリエの《人質》については先述した通りだが、デュマスの作品にしても集団における個、個の集合としての集団という関係を補っている。一枚のキャンヴァス（または紙）に複数の顔を描くという選択ではなく、一枚一枚を独立させているのは、その集団と個を行き来することは個々人の判断でしかないことを示しているからだろう。

これまでの章で、現代の私たちはばらばらな存在であること、作品を通して視座の共有を目論む際にシアトリカリティー—観者を構造として取り込むことの可能性を述べてきた。また本章では、具体的に作品を取り上げることで絵画と観者の関係が絵画構成にどのような影響を与えているのか、そして画家がいかに有効的にそれを利用してきたかを見てきた。次章では、自作に反映させていく。

第五章：対峙する時に生まれるもの（自作における造形論）

1、「無自覚」を描く（制作テーマ）

無自覚に立ち現れる「境界」について考えるようになったきっかけは様々だが、「わたし」と「あなた」、「わたしたち」と「あなたたち」といった内部と外部の二元論に対して示唆を与えてくれたのは、民俗学者赤坂憲雄（1953-）の『異人論序説』である。

〈異人〉とはくりかえすが、実体や属性ではなく、ある得意な位相をもった関係をさす概念である。ある種の関係が強いてくる期待だー役割の錯綜した光景の底に横たわる、一枚の織物、それが〈異人〉であるといってもよい¹⁹¹。

赤坂は、「異人」を内集団（わたしたち）が帰属意識を確認、すなわち社会的アイデンティティを強固なものにするために生み出された（内集団に対して）否定的アイデンティティを体現する他者であると述べる¹⁹²。また「異人」と呼ばれるものたちは、内集団のアイデンティティを強固にするために作られた存在であるため、「異人」のイメージを身にまとい、そのように演じてみせる必要があるという。もしそのイメージから離れたイメージや行為を行うと、人々は戸惑い、恐れ、忌避される¹⁹³。更に彼らとイメージを共有する内集団における「異人」に設定されてしまうのだ。

それだけではなく、「〈異人〉はかれらを疎外・排除する集団によって、さまざまな邪悪イメージの具現者とみなされるが、往々にしてみずからもこの邪悪イメージの囚人となって、集団の期待する役割に沿いつつ振る舞うようになる。こうして受け入れられた〈異人〉というアイデンティティは、”自分のなかに住まう他者、すなわち彼に向かっ

191 赤坂憲雄『異人論序説』ちくま学芸文庫、1992、p300

192 赤坂、同書、p22

193 赤坂、同書、p301

て、彼を通して語りかける集団の声”（ゴッフマン）であり他者のまなざし¹⁹⁴」である。集団から作り出された存在でありながら、そのことを内面化し、自分が「異人」であることに疑問を持たなくなっていく。本書において取り上げられている R・D・レインの「相補的アイデンティティ」は、全てのアイデンティティにおいて他者が必要であるということだ。内集団は「異人」という他者を必要としており、「異人」は自身に内面化された「集団の声」を他者とする。

これ以上「異人」について深掘りをすることは避けるが、「異人」は、内集団（わたしたち）と外集団（あなたたち）において、外集団が内集団を作るのではなく、内集団が外集団を作る過程で生まれてくる。私たちは、自分の振る舞いを規定する「固有の私的なコード（＝規範）¹⁹⁵」を守る（そしてその規範を守っている限り私たちは何も考えなくていい）ために他者を設定し、境界線を引く。目の前で繰り広げられるポジティブなこと（もの）にしろ、ネガティブなこと（もの）にしろ、それらに対し、一定の距離を置き、目をそらすのは、それらが自身にとって理解出来ないものだからではなく、理解しようとしなないからである。そしてそれらは往々にして、無自覚に行われている。

第一章で、現代における共生の場は絶え間ない了承を繰り返す場所であると述べた。なぜならインターネットが普及した現代において、共有しうる真理もなく私たちはばらばらな存在だからだ。上で述べた内集団と外集団の概念を当てはめるのであれば、インターネットの Filter Bubble の現象によって、内集団は外集団無しに、自分たちの私的コードを強化していると言えるだろう。なぜなら検索エンジンを筆頭としたシステムによって、私的コードに反するものは排除され目に触れず、外集団に出会ったときに強い反発が起きるからだ。千葉の語る「根底的にバラバラな事実と事実の争い¹⁹⁶」とは、自身の内集団が様々な集団の一つに過ぎないこと、「わたしたち」は文脈において流動的に変化しうること、への免疫のなさから過熱しているのだと言えないだろうか。

194 赤坂、同書、p302

195 赤坂、同書、p22

196 千葉、前掲 twitter、2018

しかし、「わたしたち」は「ばらばら」である。相反する言葉の羅列が今の時代だ。ばらばらだと思っていないから、自分の持つイメージと相手のものとが違う時に強い拒絶を感じてしまう。Echo Chamberによって強化されたイメージあれば尚更だ。それでも人は誰かと共生せざるをえないなら、今まで以上に「わたしたち」を定める境界線が揺らぐのであれば（土地の境界線や所属、性別やセクシュアリティに至るまで）、目の前にいる人と了承を繰り返しながら「わたしたち」をつくり上げていく他ない。そして、鑑賞の場において、作品を通し作り上げられていく「わたしたち」は、時代や場所に限定されない作品の背後――作者だけでなく、モチーフとして取り上げられているもの、絵画そのものとの間に生まれてくる。

そこで制作において作品≡他者とし、無自覚に重ねてしまうフィルターを可視化することを、ここ5年間制作の中で実践してきた。またこれらの作品は筆者にとって思考実験の意味合いを持つ。この思考実験の場に観者を招き入れること。筆者の取り上げる問いを観者と共有する場を、絵画と観者がいる場において作り上げること。それが本章に至るまでにおいてシアトリカルティを検討してきた理由の一つである。

以下、自作分析を行うに至って、次の点を留意して整理したい。

先ず初めの「Veil of ignorance」においては、制作プロセスと思考実験の関係を述べる。本作は、90枚を越える連作であり、制作をしているうちにプロセスそのものが思考実験になっていった。この流れは他の作品においても通底する経過であることから、初めに述べる。次に、「無効信号」「Petrichor」にて作品を成立させるフレームについて検討する。つまり、絵画に描かれているもののシンタックスを展示内のテキスト及び別の作品に委ねることについてである。「Filter Bubble」～「Jungle in your eyes」では、観者、それらを含む共同体と作品の関係について述べる。具体的には段階的に作品を制作・検討をしていく中でモチーフの再検討を行う必要性が出てきた。前章で不在効果には外部参照項として共同体内で共有されている物語があることを述べたが、それは現代においても同じである。そして最後に、新作「現れの空間」及びそれが展示される展覧会「不法侵入」について述べる。

2、制作プロセスと思考実験

作品を展示する場において、絵画に描かれるプロセスを追体験させること、画面上における行為のレイヤーを示すことがシアトリカルティにつながるため、制作プロセスそのものが思考実験になることがある。以下に述べる《Veil of ignorance》は筆者にとって最初の例であり、具体的にプロセスの追体験を目的としていたわけではなかったが、制作を重ねるうちにその兆しが現れたものである。

2－1、Veil of ignorance

タイトルである「Veil of ignorance」＝無知のベール¹⁹⁷はアメリカの政治哲学者ジョン・ロールズ（John Bordley Rawls 1921-2002）の思考実験である。被験者が自分の立場や出身、家族形成、社会的地位等を知らないという仮定の中、社会のルールを新たに決めなおすことで、弱者に配慮した正義の選択が出来るというものだ。自己中心性を捨て、様々な立場からルールを検討することができるという。

当初、この思考実験をコミュニタリアン¹⁹⁸であるマイケル・サンデル（Michael Sandel 1953-）の批判によって知った。彼によれば、ロールズの述べる「無知のベール」において切り離されている共同体の価値観無しで正義を語ることはできないという。

公正な社会は、ただ効用を最大化したり選択の自由を保証したりするだけでは、達成できない。公正な社会を達成するためには、善良な生活の意味をわれわれがともに考え、避けられない不一致を受け入れられる公共の文化をつくりださなくてはならない¹⁹⁹。

197 ロールズは、1971年に刊行された『正義論』において、正義を自由かつ合理的な人間が原初状態において合意するだろう諸原理に求めた。その時に行われた思考実験が「無知のベール」である。

198 共同体の価値を重んじる政治思想

199 マイケル・サンデル『これから正義の話をしよう』鬼澤忍訳、早川書房、2010、p335

そこで、一枚のタブローに対して1人の人物の肖像を描き、観者含めてロールズの思考実験の場へと着席させることにした。ベールを被り、どのような人間なのかが曖昧に分からなくなっている相手に対して、共生や正義を共有しうるのかという問いを観者、また制作をする自分自身に投げかけようと考えたのである。

2 - 1 - 1、表現方法の検討



図1：初期試作



図 2：赤ん坊の絵

これらの作品は初期に描いたものだ（図1）。ヴェールを被った人物像として、当初は具体的にヴェールを被った人物像を描こうとしていたが、重要なのはヴェールではなく、相手が特定出来ない程度に見えないことだと考えた。そこで表現方法の検討として幾つか試作を行った。描いた人物像にトレーシングペーパーを重ねていくこと、胡粉をかけた後に、グロスポリマーをかけ、透過させること。写真に絵の具をかけるのではなく、実際に肖像画として描いたのは、描く工程を経ることで自分の中に彼らを立ち上げることが出来ると思ったからだ。

その中で赤ん坊の絵（図2）は、人物像の上に絵具を重ねることと、削ることは同じような効果を与えうるのではないかと考え、描いた作品である。しかし、白い胡粉が重ねられ見えないものに対し、人物像を削ることは、印象として強い光が当たって見えない、ホログラムのようなイメージを持つという指摘を得た。ホログラムは虚像である。この作品において、擬似的な共同体を作り上げる対象として虚像のような印象は適

さないと考えたことから、描いた人物を削ることでヴェールを表現することは一度却下することにした。だが、この削るという行為が頭に引っかかって離れなかったため、一度描いた人物の上から胡粉をかけ、削り出していくという方法をとることにした。イメージとしては、厚いヴェールをかけ、それを薄く削っていくような形だ。

2 - 2、肖像と視線

繰り返し作品を作っていく中で、「削る」という行為に没入していった。削ることによって人物を描く時の下地の色も浮かび上がってくる。それを踏まえて人物の下地の色を選ぶようになっていった。本来であれば、白く塗りつぶした後の削るという行為は、ベールのニュアンスを伝えるためのものであり、描写の問題であり、見える／見えないということが重要である。それにも関わらず、人物を肖像として立ち上げること、それを一度見失うこと、そしてそれをまた削り出すことという「行為」に執着するようになった。この時、削るという行為は「浮かび上がらせる」ことと同意味であり、筆者にとっては、ポジティブな行為だったが、傍から見ると人物、特に顔を削る行為はネガティブなものに見えたらしい。研究発表や、日々の制作の中、人物に対して「削る」という暴力的な行為をするのは何故なのかと指摘されることが多々あった。

ここで一度、肖像画について見ていきたい。なぜなら、行為に執着する理由には肖像の持つ特徴があると考えられるからだ。

2 - 2 - 1、肖像の役割

まず初めに、ドイツの美術史家ハンス・ベルディング(Hans Belting 1935-)の『イメージ人類学』とフランスの哲学者ジャン・リュック・ナンシー (Jean-Luc Nancy 1940-) から「肖像画」とは何かを考えるとところから始めたい。

肖像とは一般的な定義によれば「ある人をその人自身としてみなす表象²⁰⁰」である。ナンシーはそれだけでは不十分とし、「ある人を表象するとは、その人自身としてであって、アトリビュートや帰属関係としてでもなければ、その人にかかわる行為や関係性としてでもない²⁰¹」と付け加え、「厳密な意味での絶対的な主体²⁰²」「いかなる外在性をも取り去った主体²⁰³」であると述べている。しかしこの肖像観は、時代によって肖像の持つ意味合いが変化した上で辿り着いたものだと言えるだろう。何故なら肖像画として描かれることが出来た人物は時代によって移り変わっており、明らかに肖像に求められた役割が変化していったことが見て取れるからだ。

ベルディングは、「第四章 紋章と肖像画」において、紋章と肖像画を比較しながらメディアとしての役割がどのように変化していったのかを述べている。紋章と肖像画の関わりとして先ず2つの共通点があるという。一つ目は、紋章も肖像画も同じ画家が制作に携わり「盾づくり」「盾画家」と呼ばれていたこと。二つ目は、肖像画は宮廷に取り入れられると、紋章の持つ役割——系譜の連なり、を担うために連作で描くことを要請されたことがある。これからも明らかであるように、当初、肖像画はその個人が描かれていることだけではなく、その個人が帰属する「家系」を示す側面を持っていた。

時代が下るにつれ、紋章や肖像画は、紋章の主や描かれた人の赴くことが出来ないところまで、その身体性を広げる。つまりは「法人格」を担い始めたのである²⁰⁴。肖像画においてその法的性格を与えたのは、「諸侯たちの贈答物や交換物、あるいは宮廷の儀式の場での王家の『自己』を示す系譜への帰属証明としての機能²⁰⁵」であり、市民階級においては、「宗教的な寄進者権や死者の祈祷を伴う先祖崇拜²⁰⁶」であった。貴族たち

200 ジャン・リュック・ナンシー『肖像の眼差し』岡田温司・長友文史訳、人文書院、2004、p9

201 ナンシー、同書、p9

202 ナンシー、同書、p9

203 ナンシー、同書、p9

204 ハンス・ベルディング『イメージ人類学』仲間裕子訳、2014、p162

205 ベルディング、同書、p162

206 ベルディング、同書、p136

の肖像は系譜への帰属証明という役割があったが、市民階級においては系譜、つまりは社会的ヒエラルキーからの開放が見られる。

ベルディングは、ヤン・ファン・エイク（Jan van Eyck 1395–1441）が描いた金細工師の肖像画を元に、市民階級の肖像画の発生によって新しい肖像に対する考え方が生まれたと述べる。この「顔が直接にわれわれを見つめ²⁰⁷」ている肖像画は、それまでの側面像であった肖像画と一線を画し、描かれた人物の不在の象徴、実際の身体に変わる

「第二の身体」であることを宣言している。つまりは、肖像画のモデルとなる人物はどうしようもなく死から免れることはできないが、肖像画となることによって観者はその絵の向こう側にいるモデルと対話することが出来るようになる。「肖像はドキュメントであるにとどまらない。むしろ観察者に関与を要求するという意味において、身体メディアなのである。²⁰⁸」というベルディングの言葉は、系譜を担う貴族の肖像画とは違い、系譜が抜け落ちその人そのものを描く肖像画になったことで、「不在の人物と接触するための、一種のユーザー・インターフェース²⁰⁹」となることを表している。

この時初めて、先述したナンシーの「厳密な意味での絶対的な主体」が生まれるといえるだろう。肖像画は、美の化身としてのヴィーナスなどではなく、何かしらのメタファーでもなく、観者に対して他者として対峙する。ナンシーは、紋章的な意味合いの強い肖像画に対して、「それ自体ですでに、肖像が『礼儀正しい／市民である』状態²¹⁰」の肖像画を明確に分けている。そして後者に対して、それは常に「他者の肖像」であり、ここに描かれる顔の価値は「まさしく他者の意味として与えられる²¹¹」と述べる。これは肖像画においては、文脈などとはかけ離れた場所で、第二章で述べた「作品≡他者」という図式が成立しているということであり、「想定された主体（私、あなた、かの画家）を、展示された主題に関係づけ²¹²」られてるということであり、観者はその関

207 ベルディング、同書、p165

208 ベルディング、同書、p166

209 ベルディング、同書、p170

210 ナンシー、前掲書、p18

211 ナンシー、前掲書、p18

212 ナンシー、同書、p25

係性において責任をもたざるをえない。そして描いている筆者自身にとっても、肖像はただの人物画ではなく、「他者」として立ち上がることになる。ゆえに、描くこと、一度消すこと、そして削る行為において浮かび上がらせることは、他者との関係を擬似的になぞるものとなったのだと考えられる。

また、哲学者のエマニュエル・レヴィナス（Emmanuel Levinas 1906-1995）にとって「顔」は重要な概念である。彼は他者との対峙における根本的規範を「汝、殺すなかれ」におく。そして顔をみることは、殺人・全面的否定への誘惑と殺人の不可能生、つまり「汝、殺すなかれ」を聞くことだとした。目の前にいる他者を、殺し、否定し、貶めたいという欲求をどんなに誘発されたとしても、何人たりとも殺すことは許されない。しかし、人は人を殺す。それは、カテゴライズされた観念（敵対者、犯罪者、異民族、異常者として分類された他者）を通して「顔」をみることしない人々にのみ行うことが出来る、社会正義に逸脱した行為だ²¹³。

このような「顔」の持つ特徴、つまりは絶対的他者であり、私たちに倫理的な行動を常に促す存在に対して、「削る」という行為が暴力的な印象を観者に与えるのは、至極真つ当なことだろう。顔を覆い隠しているヴェール（胡粉）を削り、下に描かれている顔を浮かび上がらせようとしているのに対し、結果としてその「顔」も削り取られ、変容する。その変容は時にグロテスクだ。

そこで、ここで改めて制作のコンセプトを見直す必要性が現れる。「無知のベール」という思考実験の中で、正義は互いに身を隠したままでは生まれないのではないか、という問いから制作を始めたが、制作過程の辻褄が合わない。「削る」という行為によってベールを剥ぎ取ろうとしている「私」が現れてしまったが、「無知のベール」においては全員が並列であって誰かの行為に特権性があるとはいけないはずだ。もし、特権性をもちうる人間が現れるのだとしたら、周りがベールを被る中、こっそりそれを取りやめた裏切り者か、正義のルールを共有することを放棄した、当事者外の人間である。

213 エマニュエル・レヴィナス『『全体性と無限』要約』『レヴィナスコレクション』、会田正人訳、ちくま学芸文庫、1999、p446-449

今、目の前にいるベールを剥がされた人物は一体何者であり、誰がそのベールを引剥したのだろうか。

2－2－2、視線が示すもの

共同体、正義、無知のベール、弱者…とキーワードを並べていくうちに引っかかったのが「弱者」というキーワードである。ロールズは、皆が無知のベールを被った時に、「自分自身が最も不利を被りやすい弱者」であることを想定するという。そして、なるべくその不利に煩わされないようにルールを誘導していく。そうすることで最も弱い立場の人々を救済する形の「正義」が生まれるのだ、と述べた。当初筆者は一枚のタブローに対して描いている人物を、その正義のルールを定めようと集まる人々だと想定していた。しかし、バラバラの「現実空間」を生きる私たちにとって、そこで想定される弱者像もまたバラバラなのではないだろうか。ならばこの思考実験において、露わになるのはルールを定める人々ではなく、彼らの考える「弱者像」である。

しかし、ここで想定される「弱者」とは一体どのような存在なのだろうか。サンデルは、共同体の慣習や思想なくして正義は語りえないと反論している。確かに弱者と言われれば、女性や子供、老人、障がい者といった人々を想像するかもしれない。しかし、彼らは本当に弱者なのだろうか。今の社会の構造において不利な立場に立たされているから「弱者」と呼ばれているに過ぎず、例えば、屈強な肉体をもった黒人男性は、少し前までは奴隷として物のように扱われるほどに弱い立場であった。そのことに考えをめぐらしている中で、今自身が繰り返している「削る」という行為は、人々の視線を表しているのではないかと思うようになっていった。人々の視線が、対峙する相手を摩耗させ、希薄にさせ、弱者たらしめているのではないか、と。

また、前章のマネで示したように視線は観者の欲望を表す。共同体内で共有される価値観に依拠しない絵画において「～のように見える」という解釈の責任は観者個人のものである。先の赤坂は、人は異人を自分のアイデンティティのために作り上げると述

べた。今でもなお、何かしらのマイノリティは弱者扱いをされるが、彼らは本来的に弱者なのではなく、彼らを「違うもの」とみなす視線によって、または一方的に「このような人間である」とみなす視線によって摩耗し、弱者たらしめられる「弱者」である。その「みなし」は初めから行われ、レッテルを貼るように上から重ねられるものではない。対峙する者への興味、何者であるかを判断しようとする視線が、気がつけば彼らを消費し、その歪なシルエットを見て初めて「違う」とみなすようなものだ。そしてそれは、自らの優位性を確認したいという欲望のもと行われる。

2－3、プロセスと疑似的な対峙

制作プロセスはこの場において、そのまま人との対峙となる。先述したように肖像画は絶対的な主体を持つ他者だ。その他者をどのように扱うのか、一度描き（彼らはそこに居る）、白い胡粉で覆い隠し（しかしまだ出会えておらず）、削り出していく中で（相手を少しずつ知り）、本来あった形とは違う形で目の前に現れたもの（シルエットはときに人の形をしていない）を「みなす」のである。

また、この作品を思考実験として提示する場合、プロセスの追体験が必要である。上記したような過程を経て筆者は他者との対峙を疑似体験するが、作品を展示する際には筆者はいない。ここで不在効果を思い出したい。提示される物語の登場人物をあえて削ることで、観者をその登場人物とする。本作においては、提示する物語（プロセス）は作品の表面に浮かぶマチエールに現れる。重ねられた絵の具の層は削られることで、その厚みを露見させ、リムーバーによって浮かび上がる染料の色は、白い層の下に色層があることを示している。人物像を浮かび上がらせようとして行なった行為が、逆に暴力的な行為であることを示すように、私たちが人に投げかける視線が、ときに美しくも、ときに歪にそれを見せることがあると感じた筆者の立ち位置に観者を置くことによって示せると考えた。

整理する。本節では、制作プロセスと思考実験の関係を見てきた。肖像をモチーフに描くことで、制作プロセスは「厳密な意味での絶対的な主体」との間に行われ、それは他者との共生の擬似的な体験と等しい。ゆえにコンセプトは当初の形から大きく舵を切り直すこととなった。また、筆者の擬似的な体験を観者に迫体験させる構造は不在効果を期待しているものとも言えるだろう。

3、作品を成立させるフレーム

3章で現代芸術は展示の実践であることを述べ、4章ではフォートリエの連作に見られるように、作品同士のシンタックスによる効果について述べた。両方において共通するのは一枚の絵画だけでなく、様々な要素を持って作品をより効果的に成立させるということである。本節では、《Petrichor》という連作と《無効信号》という筆者の個展の構成の実践を例としてあげる。

3 - 1、Petrichor

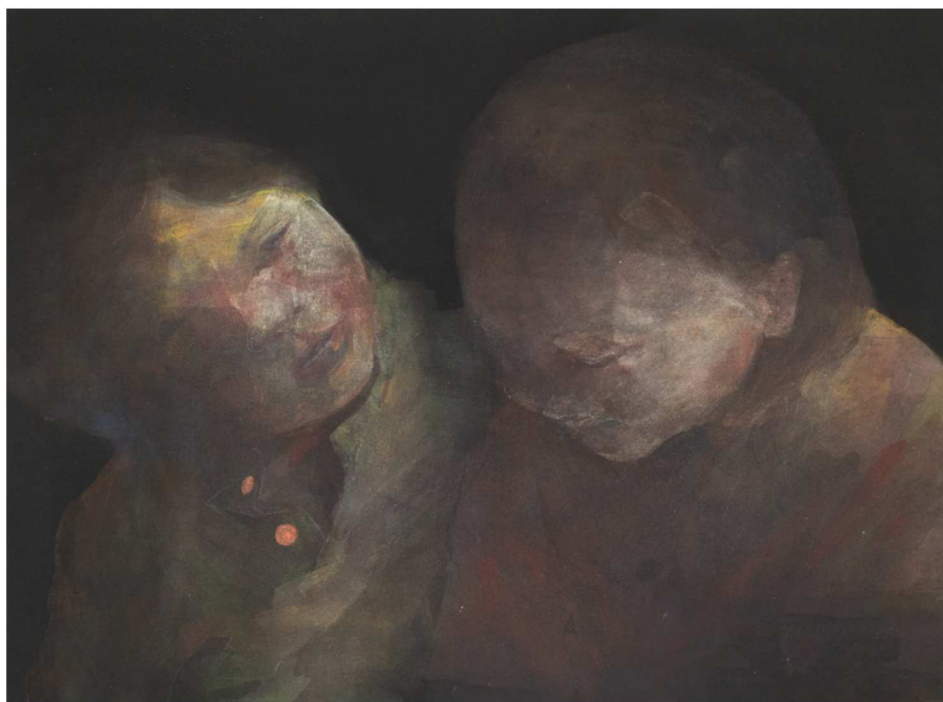


図 4： Petrichor(0708)



図 5: Petrichor(0520)

このシリーズでは、複数枚による連作で情景を浮かび上がらせることは出来るかという試みのもと制作を行なった。

これらは、全て背景が黒に、タイトルは日付（〇〇／△△）で統一している。描くモチーフは、自分の小さい頃や i phone で撮った写真からシチュエーションが思い出せないものや、頭をよぎったもののそれがどこで見たものなのか思い出せないものを選んだ。日付と描かれるモチーフに関連はない。今まで制作で主に背景に使用してきた白が何もない空間を表していたのに対し、本作では情景の中でモチーフだけが浮かび上がって見えていることを指すために黒を使用した。光はモチーフにだけ当たっている。私たちが物を見ているのは、光がその物にあたり跳ね返った光が瞳の奥で像を結ぶからである。シチュエーションが思い出せないということは、そのシチュエーションが自分の中で像を結んでいないからだ。背景の黒には結ばれなかった像がひしめき合っている。

第四章で挙げたデュマスの《女》では、各々関係性を持った女性たちの集合でないにも関わらず（個々の紙面で肖像画が成立しているのにも関わらず）観者は彼女らの共通点である「女」を見出し、属性としての女として見ることを述べた。フォートリエの《人質》においては、人質というタイトルが表すように傷つけられた人物像であること

が分かる具象的な作品と、人物と判断するのが難しいほどに抽象度の高い作品を、連作として提示することによって戦争のトラウマを引き起こすことに成功した例を挙げた。このように観者は、複数枚の各々完結した作品群が並ぶとき、そこに共通点を見出したり、タイトルによって導かれたりするように、そこに描かれたものを自分の理解出来るものへと昇華させようとする。

本シリーズは、制作者である私にとって関係があるモチーフを描いた静物画・風俗画であるだけでも拘わらず、タイトルの日付に導かれるようにして観者が個々の作品を関連付けるのではないかと期待して作成した。その日付はアトランダムに配置されていても成立するだろう。並べられた日付だけをみて人は時間軸を想像する。シリーズタイトルの《Petrichor》は、ギリシャ語で、雨に濡れた石が、もう雨も降っていないのに立ち上がらせる香りのことを指す。何も関連のない作品群を見つめる観者の中で一連の物語が現れることを示した。

このシリーズは一度しか展示しておらず、場所、枚数を変えて展示をする機会を未だ得ていない。しかし、現時点で描かれたものだけで終わるものではなく、それらを変更して展示をすることも考えている。また、今は自身のアトランダムな関わりからモチーフ、日付を選択しているが、発表場所によっては、モチーフ、日付を特定することも視野にいたい。コンセプトとして重視しているのは、複数枚の作品と日付がシンタックスな関係を結び、観者の中に物語が発生することであり、シリーズのタイトル名の

《Petrichor》によってその自身の中に浮かび上がってきている物語へと意識を誘導させることだ。言い換えるならば、観者がいなければ、この一連の作品群を結びつけるものは何もなく、個別の静物画・風俗画があるだけなのである。

3 - 2、無効信号



図 3: 無効信号 (boy)

無効信号とは、目の前の人物の行動に対して反応するミラーニューロンの刺激を無効化する信号である。目の前の人々が怪我をした時に、自身の身体は傷ついていなくとも、痛みや刺激を感じるのがミラーニューロンの働きであり、それを遮断する役割を持つ。

私たちはこのミラーニューロンを必ずしも実際に目の前にしてなくとも働かせることがある。テレビの向こう側であったり、誰かの話しの中であったり。しかし一方で、眼前に横たわっている人がいても居なかったことにすることも可能である。その無効信号が機能したとも言えるような、無関心さは一体何が引き起こすのだろうか。

以上の問いに対して、図3のような背景が白く盛り上げられたシリーズを制作したが、《無効信号》の作品群だけでは未消化だったことから、展覧会へと敷衍させた。2017年に行われた修了展での個展タイトルを「無効信号」とし、先に挙げた Veil of ignorance、無効信号他2点を含め展示した。

3-2-1、ステイトメント、キャプション、ト書き

一枚の絵画作品、シリーズ、個展というこの3つの大きな違いは、物語の発生と空間の支配である。特に描かれる作品が肖像画という特徴を持ち、対峙すべき他者として位置づけられる時、その作品が一枚であるのか、複数であるのかは、デュマスの《女》でも検証したように観者の見方も変容する。また、展示会場においてどのように作品が配置されるのか、観者は入り口に入り、どのように視線を巡らすのかも、個々の作品を見るときとは違う見え方を誘発するだろう。第三章で述べたように、現代美術は「展示の実践」であり、芸術家は空間を作品として扱う。画家が、この一つの空間をどのように観者に提示するのか。着目したのはステイトメントとキャプションの役割だ。

ステイトメントとは、発言や意見、声明文という意味を持ち、芸術領域においては、作家の制作姿勢などを述べた文章のことを指す。多くの場合、展覧会などの初めに設置される。一方キャプションは、写真・図版等の説明のことを指し、個々の作品のタイトル、製作年、素材等が書かれ、時にコンセプトや芸術家の言葉などが表記される。

昨今の展覧会では、キャプションを排除しステイトメントのみ掲示するものも多い。近年の例では、2019年に新国立美術館で行われた「クリスチャン・ボルタンスキー Lifetime²¹⁴」が挙げられるだろう。回顧展のため1960年代後半に作られた初期の作品から近作までが並べられていたが、歴史や記憶、人間の存在の痕跡といった一貫したテーマによって空間自体が一つの作品として成立していた。また、第三章で挙げた《地方之國構想博物館》は、構想博物館という架空の博物館という形をとったため、学芸員によるキャプションを取り込むことで、観者に「博物館らしさ」を与えるものであった。第二章でも述べたが、私たちの身体は「歴史的、文化的、経済的」な様々な要因によって規定されている。美術館などで、キャプション、絵画、キャプション、絵画と並べられているのに文化的に慣れていれば、キャプションで区切られた個々の作品の鑑賞をすることになる。一方、それを取り上げることで空間的な鑑賞を促すことが可能だ。

214 2019年6月12日～9月2日、国立新美術館で行われた。

https://www.nact.jp/exhibition_special/2019/boltanski2019/ access:20191031

本展では、キャプションを排し、ハンドアウトのみにした。またステイトメントでは作品には触れず、ミラーニューロンと無効信号の関係を社会に敷衍させている姿勢のみ記した。それは、作品そのものが問いかけであり、その問いの背景を提示すること、つまりシナリオのト書き²¹⁵を提示することで、観者を展覧会空間に取り込むことが出来るのではないかと考えたからだ。

また、《無効信号》と《Veil of ignorance》は別のコンセプトで制作されたものだが、他者への視線の投げかけという意味では同じテーマのもと作られている。それによって《Veil of ignorance》の背景は一貫して何も描かれていないが、《無効信号》の背景のように、個々人の背景がありながら、それから切り離されて視線にさらされているような印象を与えることになった。一方《無効信号》の白く盛り上げられた背景もまた、視線にさらされることで、人物から切り離された印象を与えた。これはフォートリエの例で示されたシンタックスの関係による効果が現れたと言えるだろう。

4、観者を取り巻くもの

本節で取り上げる《ネズミを巡る考察》～《Jungle in your eyes》までの作品群は、第一章で取り上げた「Filter Bubble」という現象を検討していく中で描かれ展開したものである。本章第2節で述べた《Veil of ignorance》では、観者の視線が、目の前の肖像を消し去ろうとしていることを表現したが、研究を深めていく中で、その視線は居心地の良い繭の中から投げかけられているのではないかと考えるようになった。つまりは Echo Chamber 化した Filter Bubble の中からである。それは一体どのような状態なのか、また今後その現状打破にどのような可能性があるのかを考えていこうとするなかで、制作は始まった。まずはその現象を可視化するところから検討を始めたが、徐々にモチーフに疑いをもつことで、大きく方向転換することになる。

215 台本に書かれた舞台の背景、俳優の出入りを指示したもの。

4 - 1、作品概要

4 - 1 - 1、《ネズミを巡る考察》



図 6：ドローイング

まず初めに作成した《ネズミを巡る考察》は、ゲルインクボールペンを使用した一連のドローイングに言葉を添えたものである。あまり深く考えるのではなく、言葉遊び的にキーワードを絵に起こしていった。なぜなら、自分の価値観に引きこもってしまう状態を打破するためには自由気ままに情報にアクセスをする「好奇心」が必要だからだと考えたからだ。タイトルの《ネズミを巡る考察》のネズミは、本来パソコンでカーソルを動かすために使用する「マウス」の誤翻訳である。小林哲郎は、ソーシャルメディア内でも継続的なコミュニケーションが行われることで異質な他者に対する社会的寛容性は向上しうると述べ、Katz らが提唱した「Invisible mouse」について紹介している²¹⁶。

216 小林哲郎「ソーシャルメディアと分断化する社会的リアリティ」『人工知能学会誌』27(1)、2012、p55

Invisible mouse——見えざるマウスは、アダム・スミス（1723-1790）の『国富論』で語られた「見えざる手²¹⁷」のもじりだ。この場合は、「個人の私的な効用の追求は必ずしも社会的に望ましい結果をもたらすとは限らないが、ある種のネット利用は私的な効用の追求から社会的に望ましい帰結への変換装置として機能²¹⁸」することを指す造語である。次の作品は一連のドローイングの一枚から描かれた。

4 - 1 - 2 《Filter bubble》

繰り返される泡の反復の中に、よく見れば胎児の姿がある。ドローイングから生まれたこのイメージは、筆者が想像する「Filter Bubble」の形だ。

第一章でも取り上げた「Security」の概念も取り込んでいる。自分の趣味嗜好に沿った情報にしか触れられないようになるこの現象は白家中毒を想像させる一方で、外の世界に興味を持たなくてすむ「se-cure」な世界だ。私たちが外界に興味を保つ必要が最もない場所はどこだろうと考える中で、母体の中で緩やかに成長する胎児の姿を思いついた。この胎児が自らの意思で選択し、行動するためには母体を出る必要があるが、内側にいる分には居心地の良い守られた場所と引き換えに選択権はない。元来、私たちは選択的接触という傾向を持っており、例え複数の選択肢があったとしても自身の信条にそぐわないものは無視してしまうという。Filter Bubbleの現状打破が難しいのは、例え別の選択肢があったとしても居心地の良い場所を選び続けてしまうところだ。

217 「見えざる手」とは、キリスト教の終末思想に由来する比喩であり、個人投資家の利己的な売買を導き、結果経済を成長させる存在のこと。

218 小林、同書、p55



図 7：Filter bubble

さらに、制作中に気がついたことだが、複数の泡は互いに反射し、表面に別の泡の像を結ぶ。個々の「居心地の良い場所」は蜂の巣のように均質に孤立しているのではなく、虚像と実像がないまぜになった未整理なものだ。つまり、ただ個々の部屋の壁を壊し、大部屋に蜂の子を集めるといった解決方法では泡を打ち破ることは出来ない。

一つの価値観を一つの泡に例える。この作品には沢山の泡がありそこには各々一国の城主がいる。その彼らからすれば、自分以外の泡と表面に映し出される虚像の泡に変わりはない。私たちはポスト・トゥルースの時代に生きている。互いがバラバラな事実の中で生きていたとしても事実の正しさを争わなければ良いのに、それでも「根底的にバラバラな事実と事実の争い」を繰り返してしまう。それは、自分自身の事実以外は虚像であると考えているからではないだろうか。反復する虚像と、各々が作り上げた泡とは、泡の内側から見ている限り何も変わりはない。ただ反復され増幅した情報量の中で私たちは「居心地の良い空間」をさらに強固なものへと、そしてその中に閉じこもる。

4 - 1 - 3、《Filter bubble case.2》



図 8: Filter bubble case.2

この作品は、2枚で一組の作品である。一枚に少年が、一枚に少女を描き、それを向かい合わせるように展示する。彼らは幾度も重ねられた白い泡によってシルエットが歪になっており、表情もかろうじて見えるくらいだ。先程の《Filter bubble》は、現象の図示化の要素が強かった。そこから分断された人々同士が対峙するということはどういうことか、へと展開したのがこの作品である。先の作品では一つの泡の中に1人の胎児を配置したが、ここではパネル一枚に対して1人描くことから物質的に二人の間に分断が起きるため、泡の中に人物を閉じ込めることは選ばなかった。代わりに沢山の泡を人物の上に重ね合わせ、シルエットが滲むように歪になるように配置した。

一つの泡を複数にしたのは、私たちが居心地の良い場所と思う場所が、統一された価値観によるフィルタリングだけで作り上げられるだろうか、と思ったことにある。フィルタリングは検索した語句やものを選択するときにクリックした回数等が集積され、最も適しているものを表示したり、不適切なものを予め排除したりして表示する。そのた

めに取捨選択をする私たちは必ずしも一貫性を持った存在ではなく、一見相反するようなものごとでも両方受け入れることも、同じようなことでも受け入れられないことがある。見えなくなっているところと見えるところを作り出すことで、逆に見えるところから互いが関わり合う糸口にならないかと考えた。《ネズミを巡る考察》において小林の論考を挙げたが、そこでソーシャルメディアであっても、とある興味をきっかけに継続的な関わり合いを続けることで多様性の受容が高まりうることが述べられている²¹⁹。なぜなら同じ興味を持ち関係を持つにしても、元々違う環境・嗜好を持っている他者であることに変わりはないからだ。

4 - 2、記号と実感

継続的に「Filter bubble」について制作を続けてきたが、ここで大きく形態を見直す必要が出てきた。それはモチーフについてだ。作品を発表する中で、ここに描かれる泡というモチーフの必然性が果たしてあるのだろうかと考えるようになった。第四章においてカラヴァッジョの不在効果とサヴォルドラの不在効果には重要な違いがあることを指摘したが、それは観者が物語を知っているか否かが、不在効果による物語の広がりを作るかどうかにかかっているということである。

今まで使ってきた「泡」というモチーフは「Filter Bubble」というパリサーの造語から引っ張ってきたものであり、必ずしも人々に知られている言葉ではない。また、自身の興味が、現象そのものではなく、そこで人が居心地のよい場所に留まり続ける理由が内面的な――思考をせず快樂を選ぶ、だけではなく外面的なインターネットのシステムによってより打破するのが難しい状況に陥っていること、自身の選択ではなく自覚がないままにその状況に追い込まれていることに思い当たることによって、用語に依拠する必然性はないと気がつくことになった。

219 小林、同書、p55

Filter bubble といった現象が引き起こす分断は、個々人の人生においては精神的な安楽をもたらすが、他者と共に生きる際には乗り越えるべき壁を作り上げる。そのような壁をどのように表していくかが次作からの課題となった。

4 - 2 - 1、《Jungle in your eyes1,2》



図 9 : Jungle in your eyes1



図 10: Jungle in your eyes2

この作品は2枚で一組であり、Filter Bubble という現象が加速したらどのようなのかを想像して描いたものである。Filter Bubble は、物事を共通の見方で見るとはな

く、個々人の見方に委ねさせる。共通の認識を、日常的な街に見立て、人々の視線がそれらの街を覆い隠していくさまを描いた。

「泡」というモチーフの代わりに選んだのは、「植物」である。風に運ばれた種が勝手に増え、地面を覆い尽くすところから選択した。暴力的なまでに植物が街を覆い尽くす姿は、修士1年の際に、福島県の浜通りを走る6号線沿いを車で移動した時の印象が反映されている。福島第一原発事故による帰宅困難区域を通過するその道を、ガイガーカウンターを乗せた車で走行した際、他の土地では中々感じ得ない植物の荒々しさを感じた。普段私たちが「自然」と言い表しているものは、あくまで絶え間なく人間の手が増えられ、共生可能な状態を維持しているからであり、その場所は現状放棄せざる得ない場所だったからだ。維持することが出来ない土地では、植物は生い茂り人々が住むことを拒む。その荒々しさは、私たちの社会は絶えず手を加えられ見つめ続けられた場所にしか成立しないことを思わせた。

これまでの作品タイトルは、《Veil of ignorance》や《無効信号》というように既存の語句を使用することが多かったが、それは、筆者自身がコンセプトを考える上で、その言葉の持つ響きに影響を受けることが多いからだ。語句そのものの持つ意味や、背景以上に、言葉は何かしらのイメージを引き出す。特に上記した二つは、哲学と脳科学の用語であり、日常的な親和性はないだろう。しかし単語や、その響きの持つある雰囲気のようなものは、何かしらのイメージを観者に与える。3節でステイトメントとキャプションを挙げたが、タイトルもまた、どうしても受け取れる目の前の絵画に対し、一定の視線を促す。今回の《Jungle in your eyes》は、造語であり、文字通りの意味である。目からビームのように描かれた視界に植物が蔓延る。町並みを覆い尽くすジャングルは、人々の視線の先になるのではなく、私たちの瞳であることを端的に示した。

4 - 2 - 2、《Jungle in your eyes》

先述した《Jungle in your eyes》は、実験的な作品であり、イラストレーションの要素が強かった。つまり観者に対して、Filter bubble という現象が加速すると、こういう未来像になりえるのではないかと図示したということである。しかし、単純に図示でとどまるならば、岩絵具を使い、マチエールを利用しながら制作する必要はない。上記した作品に図示以上のものが現れていることを期待はしているが、本論では、そのような美的判断については取り上げない。

そこで、前項の作品と同じ世界設定のまま、観者を取り込んだ絵画構造として描いたのが、本項での《Jungle in your eyes》のシリーズである。このシリーズの作品は個々の作品を認識するため、《Jungle in your eyes -○○○○-》と名付けた。本作では、一度描いた人物・風景の上に、白い木々をレイヤーとして描く。つまり、観者と描かれた人物・風景との間に白い木々が邪魔するように間に挟まれる構造である。この作品群は、個展形式で展示することを想定して描いていた。単品でも間に挟まれている白い木々がタイトルによって――観者の目の中にあるジャングルであることが示唆されているが、一つの空間において、全ての作品に白い木々が描かれていることによって、そのジャングルに囲まれているという印象は殊更強くなる。

《Jungle in your eyes(turn-back)》は、その他の作品における人物の視線が観者側に向いていなかったり、風景であったりする中で、唯一観者側に視線を投げかけている作品である。白い木々に囲まれた世界は、私的で居心地の良い空間だ。外からの刺激は適度に遮断され、その空間を破るかどうかは本人に委ねられている。しかし、その木々の間からこちら側にもたらされる視線は、その「私的」な空間を打ち破るものであり、居心地の良さの代わりに「他人によって見られ聞かれる」リアリティを取り戻させる、少なくとも外に誘おうとする視線だ。



図 11: Jungle in your eyes (turn-back)

「展示の実践」を視野に入れることによって、絵画作品をより効果的に提示することが出来る。それは教会における宗教画や、城や茶室における日本美術、露呈としか言いようのない絵画作品群²²⁰と同じだ。また、絵画表現においてレイヤーは、作者の制作中の行為を想像させる。前章で、マネは外部の参照項との関係を断ち切ったと述べた。遊佐は、それによって「それまでの絵画では、そこに描かれたもの、つまり『絵画』という『結果』しか見えていなかったのであり、だからこそイリュージョン化に成功していた。それに対して、マネは、筆致、つまり描くプロセスそのものを絵画に残した。²²¹」と述べているが、絵画が単なる絵解きにならない理由がそこにある。一度描いたものの上に絵の具を塗布したり、行為を重ねたりという時間軸を観者に想像させることで、描

220 遊佐の論考で詳しく述べられているが、時間の経過や肖像のように何かの表象ではなく、そのものを作品化したものを指す。Ex.キーファー《Salt of the Earth》(2011)

221 遊佐、前掲書、p37

かされているモノだけではなく、「何故その行為が行われたのか？」——ミステリー用語で言うならば、「Why done it?」という問いが観者に与えられることになり、外部参照項がないことから、観者は自身の経験に重ね合わせていくほかない。

5、不法侵入と現れの空間

ばらばらな私たちが共通の視座を持つには、観者を構造的シンタックスによって客観的な第三者からシナリオ上の意味へと昇華するものとしてのシアトリカリティが有効であることを、そしてその実践が過去作から垣間見えることを述べてきた。

具体的には、《Veil of ignorance》のように制作プロセスが思考実験になっている場合に画家の立ち位置に観者を置くこと、《Petrichor》《無効信号》のように作品同士のシンタックスによって観者内に浮かび上がる物語をタイトルやステイトメントで示唆すること、《Jungle in your eyes》のように画面上のレイヤーに注目させることによってである。これらの作品は研究と並行して行われ、必ずしも端的に試行することが出来たわけではないが、通底して、観者がどのように作品に対峙するかを念頭に置いて制作が行われた。本節では、博士修了作品として新作を取り上げる。

5－1、《現れの空間》

新作のタイトルは2章で取り上げたアーレントの「現れの空間」である。《Veil of ignorance》のアップデートとして制作を始めた。前作では、不在効果として人物像を削る作者の立ち位置に観者を据えることで、弱者たらしめる視線を投げかけていることを擬似的に体験させる構造を目指したが、一度描かれている人物像が削られているという印象を必ずしも与えることが出来なかったという反省があった。つまり、筆者の体験した擬似的な対峙を追体験させることが出来なかったということである。

そこで本作では、その克服を「現れの空間」に求めることで展開をしていく。2章で述べた通り、「現れの空間」とは人を属性という表象ではなく、ユニークピースとして受け取ることである。それでは、いかにして他者は目の前の人物を「what」から「who」へと見なすことが出来るのだろうか。齋藤は、それを以下のように述べる。

ある他者が私たちの前に「誰」として現れるのは、私たちがその他者にいだいている予期が裏切られ、私たちの『表象の空間』に裂け目が生じるときである。他者に対する完全な予期をあきらめることが、「現れの空間」を生じさせる条件である。予期するということは、予め決定するということである。予め決定してしまわないということが、他者が「誰」かとして現れるための条件、すなわち他者の自由の条件なのである²²²。

目の前の誰かを、何者かで見なすことなく、むしろ見なしが裏切られることで、その人がその人そのものとして目の前に現れる。「他人にはこれほどはっきりとまちがいをなく現れる「正体」が、本人の目にはまったく隠されたままになっている²²³」と、アーレントが述べるように、他者を自由な存在と見なすためには、他者が、先入観も何ものなしに対峙する必要がある。本章の初めでも述べたが、「異人」や「あなたたち」は内集団のアイデンティティを強化させるために、見なすことで生まれる存在だ。彼らは役割を与えられてしまうことによって「現れの空間」を剥奪されている。

ここ5年間ほど一貫して、他者に無自覚に投げかける視線、フィルターを可視化する作品を作り続けてきた。ここでも同じくそれを取り扱うが、一歩先にすすんで「『表象の空間』に裂け目」を生じさせることが出来ないか試みる。《Veil of ignorance》と同じく、一度描いた人物像を削る。しかし、本作が前作と違うのは、その人物像をパネルから引き剥がし、加工を加えた後にもう一度、枠に張り直すところである。前作の反省として、「一度描いた人物像を消している」とみなされづらかったということがある。初

222 齋藤、同書、p42

223 アーレント、前掲書、p291

めからぼやけた人物像を描いているように見えたのだ。痕跡は、作者の行為というシナリオを読み取るためのスイッチのようなものである。それがスイッチとして機能していないのであれば、見直す必要がある。また、枠に張り直す行為を――なぜ行うのか。それはそこに裂け目が生じ得ないかと期待しているからだ。

グリーンバーグは、枠に支持体が貼られていれば、芸術的な価値は別として絵画であると述べたように、絵画は随分と長く四角というフォーマットを保持し続けてきた。厳密に言えば、初期には建物内に沿った形をしていたものが、窓のような役割を果たしていくなかで四角という姿に落ち着いたのである。私たちは随分とその形に慣れ親しんでしまっている。では、パネルから引き剥がし、加工が加えられたことで、きちんと枠に貼り直されることのない本作は、果たして絵画とみなされるのだろうか。

加えて、本作は《Veil of ignorance》の個々の作品に比べてはるかに大きい 150 号の作品である。遠くからだと辛うじて人物像であることが分かるかもしれないが、近づいていくにつれ、色彩や絵具の割れ、支持体である綿布の目が見えてくるだろう。それを何かと判じることが表象するということである。アーレントの述べる「現れの空間」は、「表象の空間」の裂け目から現れるが、一方で、名付けようとすれば「表象の空間」へと戻っていつてしまうような一瞬のものなのかもしれない。本作においても、制作プロセスにおける思考実験の場に観者を迎え入れる。

5 - 1 - 1、Veronica

《現れの空間》を制作するにあたり、試作として《現れの空間 Veronica》を制作した。タイトルにある Veronica は、聖ヴェロニカの聖顔布からインスパイアされたものだ。この作品は一度基底材である綿布に描いた後、パネルから剥がし、枠に貼り直した後、色移りしたパネルとセットで展示するものである。本来描かれた基底材の裏面や、パネルは人々の目にさらされるものではない。しかし一度描かれ消されてしまっている絵画の表面に対し、この二枚は筆者の制作における痕跡を――絵画の表面ではすでにか

き消されてしまっている人物の痕跡を留めている。新作の《現れの空間》において、一度引き剥がしもう一度枠に貼り直す行為をしているが、裏面を見えるようにしているのは、表面には表れえない行為が裏面に取り繕う間もなく表れていると思ったからだ。



図 12：《現れの空間》 Veronica



図 13：《現れの空間》裏面

《現れの空間》の裏面は実際に、描かれた人物の色彩を留めているだけではなく、面からは分からない痕跡、一度パネルから外し、揉み込むなどの加工を経たことにより絵の具が剥落しているのも見てとることが出来る。また裏面を走る枠は、同時に出品した《Jungle in your eyes》に描かれた白い木々と呼応し、絵の具の染みた布を絵画の裏面という理解しうる範囲内に回収しようとする。《現れの空間》は、whatではなく who を希求するものだったが、しかしそれでも what へと還元されてしまうものでもあった。

5 - 1 - 2、what と who

設置された作品を見て、同じように一度描かれた人物が消されているという手法を取りながらも《Veil of ignorance》と《現れの空間》は明らかに違う印象を受けると指摘された。それはただ作品のサイズが違うだけではないだろう。グリッド状に並べられた《Veil of ignorance》は、前章で取り上げたデュマスの《女》のように、第三者によってグルーピングされた人々という印象を与える。第三者が任意に、この場合は「弱者」という what によってグルーピングされ、配置されたものだからだ。

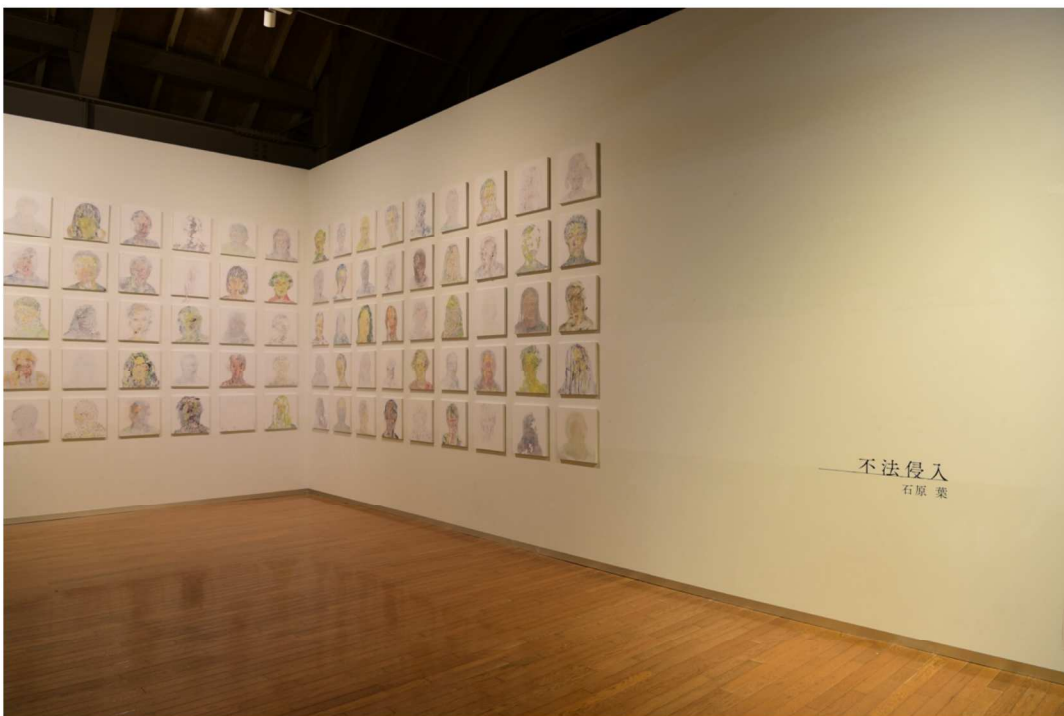


図 12：《Veil of ignorance》

一方、《現れの空間》は、3枚の連作の作品であるが、観者は一枚ずつ作品を鑑賞することになる。描かれた人物が五月雨のような垂れた胡粉によって曖昧に表現されている。観者は、作品に近づいたり離れたりとすることで《Veil of ignorance》よりも明確に筆者の制作過程を追体験することになる。What を who にしようとする行為を、だ。



図 13：《現れの空間》

しかし、その試みに反し、制作をし、展示する中で実感として、描いた人物が what として還元されていくような感覚があった。表象の裂け目を目指し、絵画なのか否か、肖像なのか物質なのかの狭間を繰り返し行き来する中で、その行き来を止めた瞬間に、それを何かと判じようとした瞬間に、絵画や肖像やこびりついた絵の具の塊というものに還元されていくような感覚である。この作品によって、アーレントの述べる「現れの空間」は、一度捉えることが出来れば常にその空間に生きることが出来るものではなく、ともすれば「表象の空間」へと戻っていつてしまう私たちが、繰り返し試みることを志向する、その営みのことなのではないかと考えるようになった。

5 - 2、《不法侵入》

幾度となく繰り返しているように、現代美術とは「展示の実践」である。個々の作品によって様々な背景とコンセプトがあるが、展示の実践によって新たな意味を付与することが出来る。博士学位審査においては「不法侵入」というタイトルをつけ 90 点ほどに拡大した《Veil of ignorance》と、白い木々がレイヤー上に描かれた《Jungle in your eyes》シリーズ、そして《現れの空間》によって構成した。これらの作品は、一貫して、安寧を保つために他者に投げかける無自覚な視線をテーマとして扱っている。展示のタイトルである「不法侵入」は、自身の安寧を保つための「無自覚」な視線が可視化され「自覚」されたものになることで、逆に安寧を乱すものになるのではないかということを示唆する。第一章でも少し触れたが、哲学者のドゥルーズが、思考が始まるきっかけとなる刺激のことを、そう呼んだ。

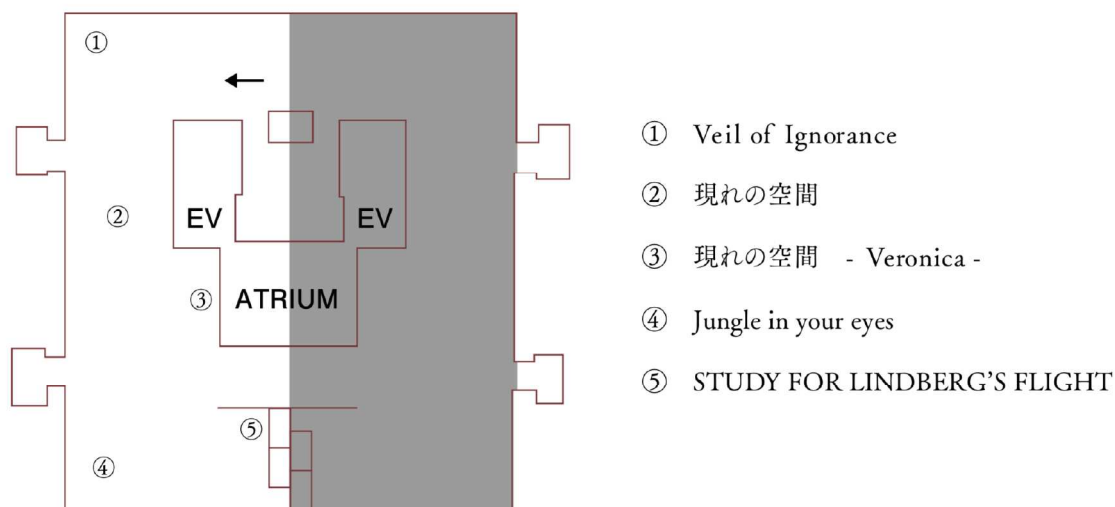


図 13：展覧会見取り図

入ってすぐにタイトルの不法侵入という言葉と共に 90 枚の《Veil of ignorance》を配置した。(図 12) また、新作の《現れの空間》に対面する場所の左側に、ドゥルーズの以下の言葉を壁に記した。

思考のなかに強制的に掻き立てられた非意識的な思考しか、不法侵入によって世界の偶然性から生まれるがゆえにいつそう絶対的に必然的な思考しか、思考は存在しない。思考において始原であるもの、それは不法侵入、暴力であり、それは敵である。



図 14：展覧会風景

吊るされた3枚の《現れの空間》と、壁に設置された《現れの空間 Veronica》を抜けると、一番奥のスペースに《Jungle in your eyes》シリーズが配置されている。①、②、③の照度を落としているのに対し、このスペースは明るい。作品の最後に「終わりに」と称し、ステイトメントを設置した。

本展覧会に出品した作品は各々、シアトリカルティー—観者を構造的シンタックスによって客観的な第三者からシナリオ上の意味へと昇華するもの—を試み、作品表面上における削る、覆うという行為を観者の視線に重ね合わせる構造を持っている。観者は一見不穏な言葉である「不法侵入」という言葉だけを頼りに、照度が落とされ、人物像が

削られ像が曖昧になっている作品を鑑賞していく。普段であれば、始めにステイトメントを配置し、展示空間に関するステイトメント（ストーリー）を観者にインストールすることを試みるが、今回はあえて最後に配置することで、「削られている、失われている」という行為に意識が向かうように誘導した。また《Jungle in your eyes》だけ明るくしたのは、白い木々に囲まれた Filter bubble 化した空間が私たちにとって安寧の場所であることを体感させたかったからだ。最後のステイトメントでは、不法侵入を日常へと敷衍させ、「削られている、失われている」という行為が私たちの視線によってであること、無自覚な行為が可視化されていることで、思考が始まりうることを示唆している。観者は行きの時に注視した行為が自身の視線の結果であったことを留意しながら引き返すことになる。会場の構造として引き返す必要があったことから、行きと帰りで意識が変容する胎内めぐりをイメージした。

客観的な第三者からシナリオ上の意味へと昇華されること、によって観者が自身の経験と身体をもって作品に対峙する当事者となる。一方で、観者が「作品≡他者」としてアートをアートたらしめようとするから作品は成立するのである。作品毎に行われる観者を当事者とする試みと、「作品≡他者」として対峙しようとする試みが積み重なることによって鑑賞の場としての「現れの空間」は生まれるのではないだろうか。そしてそれは、作品群と観者との間だけに生まれるのではなく、観者たちの間にも生まれる。

「現れの空間」は現時的なものではなく、営みでありうるからだ。

また第3章で、「現れの空間」は「個々のパフォーマンス（言葉や行為）における他者の現れに注目を寄せる『観客たち』（spectators）が居合わせる」劇場的な空間であると述べたが、そこは舞台と客席が隔たれた劇場ではなく、パフォーマーと観客たちが流動的に入れ替わる場所のはずだ。なぜなら、「あなた」を what から who へと見出す一方で、「わたし」もまた、what から who へと見出されるからだ。「わたしたち」という言葉で示される共生する私たちは、了承を繰り返し続けることで生まれる。その疑似体験の場として、博士審査作品《現れの空間》と「不法侵入」を提出し、本論の結びとしたい。

結びにかえて

どこでもいい、なにもない空間——それを指して、わたしは裸の舞台と呼ぼう。ひとりの人間がこのなにもない空間を歩いて横切る、もうひとりの人間がそれを見つめる——演劇行為が成り立つためには、これだけで足りるはずだ。²²⁴

演出家のピーター・ブルックによる『なにもない空間』はこのように始まるが、絵画においても、いやどのような作品においても、誰かその作品を観る者がいて初めて成立するのではないだろうか。支持体に張り付いた絵具を、筆致を、何かしらの意味として捉え、判じる誰かは、今ここには居ない画家からの視座を受け取る誰かである。そして画家もまた、いまここには居ない誰かに向けて、モチーフを決め、構図を検討し、筆を動かし始めるのだ。

本論は、現代において視座の共有はどのように行いうるだろうかという問いから、絵画表現におけるシアトリカルティを再検討するものとして執筆した。そして、本論におけるシアトリカルティを、他者との共生の疑似体験として視座を共有するために、「観者を構造的シンタックスによって客観的な第三者からシナリオ上の意味へと昇華するもの」と定義づけることで、芸術実践の方法を導き出した。

第一章で取り上げたヨコトリのステイトメントを挙げるまでもなく、昨今様々な場所で開催されている国際芸術祭では、テクノロジーの発達によって今まで出会うことのなかった他者とどのように共生するかという問いを投げかけるものが多い。そしてその応答として、ソーシャル・エンゲージド・アートや、パフォーマンス、演劇というメディアや、アーティスト・コレクティブといった協働で作品を作る集団が目立つようになってきている。その中でも、制作プロセスが孤独な作業でもある絵画は、「ガラパゴス」の役割を担うことが多いようだ。

224 ピーター・ブルック『なにもない空間』高橋康也、喜志哲大訳、晶文選書、1971

しかし、絵画が共同体の紐帯を担う役目を果たしてきた時代は長い。近代絵画の発明によって、絵画は自律し始めたと言われているが、本当にそうなのだろうか。現代絵画における人物像を見るたびに、「あなた」「わたし」や「あなたたち」「わたしたち」を思い浮かべる。声を発することのない相手だが、そこに対話はたしかにあり、他者との対峙という、上記した問いにつながるものである。

加えて、地方の美大で学び活動、発表をしていくなかで、絵画の自律について疑いをもち始めていたことも挙げられる。美大におけるフォークウェイズが必ずしも、地元の方の趣味の基準に当てはまるとは限らないことや、ホワイトキューブではない場所で展示をする機会が多かったことが大きい。芸術作品を展示する場所ではない場所であえて展示をする場合、「なぜそこで展示をするのか？」という問いを避けることは出来ず、自ずとその空間の持つ機能、意味を前提として観者が作品を観ることを意識せざるをえなかった。それはホワイトキューブであってもそうだ。どんな場所に、どんな時代にどんな人々に作品を投げかけるのか。ホワイトキューブは現実から切り離された異空間ではなく、あくまで、現実の中で、アーティストの取捨選択によって現実要素の幾つかが切り離される。それは常に、私たちが一体何を共有し、何を共有したいと思っているかに判断が委ねられている。

また、本論ではハンナ・アーレントやレヴィナス、フォートリエといった第二次世界大戦が思想・制作に影響を与えた人々をよく取り上げている。それは強制収容所がそれほど大きな事件であったことだけでなく、その時代を現す「生政治」が現代の日本において同じく行われているように思えたことも理由の一つだ。人々を属性で選り分け、数字へと回収していく時代において、人々を「現れの空間」へと導き出すこと、人々をユニークな存在として扱った承を繰り返しながら共生していく中で、絵画というユニークピースは、居場所を持ち得ていると考えている。

本論を総括すると以下のようなになる。

第一章では、本研究目的である「視座の共有」について検討するために必要となる先行研究について整理した。第一節では、現代をインターネット普及以後と仮定し、情報

入手方法の変化によって私たちの意思決定に影響が現れていることを「Echo Chamber」「Filter Bubble」といった現象を挙げ説明した。私たちはあまりに膨大な情報量进行处理することが出来ないがゆえに、自分の嗜好に親しいクラスに自ら留まり、熟慮せずに反射的に反応してしまう。第二節では、前節を踏まえ、各人がパーソナライズ化された情報空間を持つことで、同じ物理空間を共にしながらも違う現実空間を生きていることを、千葉雅也と上妻世海のポスト・トゥルース論を通して考察した。共有しているとする真理が失われることで、争いは事実と事実の戦いとなり平行線を辿ることになる。第三節では、その平行線の解消法としてゾーニングがある一方で、共生の術を探る動きが失われないことから、なぜ共生をしなければならないのかを、共同体と公共性の定義を概観しながら検討していった。そしてアーレントのいう「見棄てられた境遇」は、「孤独死」として現在も散見されることから、人は「見られ聞かれる」ために他者と共生しなければならないとし、本論において他者との共生の場を「了承を繰り返す場所」として仮定した。

第二章では、一章を踏まえ、芸術領域においてどのように「視座の共有」が行われうるのかを検討した。第一節では、芸術が芸術たらしめられるのは一体なぜなのかをダントとベッカーの観点から概観した。二人に共通するのは、芸術は普遍的な価値によって価値付けられているのではなく、それぞれの時代ごとに芸術に関わる人達が共有するルールによって理解されるのだということである。また、作品を制作する人々に共有されるフォークウェイズと、作品を鑑賞するために理解される趣味の基準があり、それぞれの集合的行為によって芸術領域は成立する。しかし一方で第二節では、トップダウンの知識で芸術を判じるのが難しくなってしまった――大きなアートワールドが崩壊し、他方でDIYする若い層による新しいアート・ワールドが生まれている現代において、「作品≡他者」として人類学的アプローチをする上妻世海の論を取り上げ、アーレントの「現れの空間」へと敷衍した。なぜなら人類学とアーレントの公共性は、他者を表象として見るという反省の下、思索されており類似点が多いからだ。また本論における観者像として芸術学的な視点・視

覚的效果に注目するモダニズム的な観者像が適さないことから、経験や理論、身体をも使って作品に対峙し、アートをアートたらしめる能動的な当事者と捉えた。

第三章では、観者を当事者へと変化させるために「シアトリカリティ」について検討した。マイケル・フリードが、ミニマルアートを批評するために使用したこの語句は、現代美術が「展示の実践」とみなされることで可能性へと転じている。第一節では、筆者が公演企画を行った演劇公演〈リンドバークたちの飛行〉での、屋外にでたワンシーンにおいて、観客が物語内の観衆の姿へとスライドして見える印象的なシーンを取り上げ、そしてシアトリカリティを劇場という構造が強いる主客関係の側面を、劇場性として切り離して検討することで、観客を作品構造（シナリオ）内で意味づけることによるシアトリカリティの可能性を導き出した。フリードはリテラリストたちを演劇的であると批判したが、反劇場性という意味では、リテラリストたちと共に発展したカプローらハプニングを行うアーティストたちと共通する。カプローが行った観客不在のハプニングと、フリードの意味充足な空間は矛盾しないのではいかという検討の下、本論においてシアトリカリティを「観者を構造的シンタックスによって客観的な第三者からシナリオ上の意味へと昇華するもの」として捉えるものとした。第二節では、先行事例としてカオス*ラウンジによる市街劇「百五十年の孤独」を取り上げ、「手紙」に導かれるように展覧会会場である泉地区を巡る展覧会形式におけるシアトリカリティを考察した。観者は手紙によって（手紙は常に過去から送られる）、「現在」の泉地区をリサーチチームの後を追う旅人の役割を与えられ、「未来」を担う展示会場を巡ることになり、互いが互いのシンタックスを担っていた。三節では、2017年鶴岡アートフォーラムで行われた「地方之国構想博物館」にて展覧会構成を行った経験から、観者に対してどのようにアプローチしたのかを述べた。具体的には、バナーと作品群の見立てである。最後に、ボリス・グロイスの「現代美術は展示の実践である」という論を挙げ、アーティストによる展示そのものを作品化することについて述べた。それはフリードが理想とした自律する芸術観にはそぐわないが、トップダウンの判断が成立しない現代において、作品は展示によって繰り返し意味を与えられ蘇る。

前章では、観者がシナリオ上に位置づけられるにあたって、演劇であればセリフやストーリーが、展示では「手紙」やバナー、キャプションといった言語化されたものとのシンタックス²²⁵が重要な役割を果たしていた。第四章では先行研究として、絵画構造やモチーフの選択を考察し、絵画においてどのようにシナリオが共有されているのかを考察した。第一節では、宗教絵画を取り上げ、サヴォルドの《マグダラのマリア》やメッシーナの《受胎告知》といった作品は、聖書という外部参照項があって初めてナラティブな宗教画になりうることを述べた。一方、カラヴァッジョは観者を取り込むためのストーリーを外部参照項に委ねず、画面内の登場人物を観者に近しい風貌にすることで、自然と手をあわせることの出来る宗教画を作り上げている。第二節では、近代絵画の父と呼ばれるマネにおいて、観者は欲望を持って画面に対峙し、責任を持たされる存在であることを述べた。つまり、従来は作品の解釈は、共同体で共有されていたストーリーに紐付いていたが、マネはそこに依拠しないことから、観者は作品をどのように解釈するのか委ねられている。それは、その作品をどう「見たい」という欲望と、その欲望の所在としての責任が生じることである。第三節では、フォートリエとデュマスの連作から、連作内の作品同士がシンタックスを結ぶことで、観者に働きかける構造を考察した。つまり、先述した聖書のような外部参照項を、連作の別の作品に委ねることによって、言語化することの出来ない現前の背景が語られ、集団と個の行き来によって第三者による一方的な表象に気付かされることになる。

第五章では、それまでの章を踏まえ、自身の制作を考察した。筆者は、制作をする際に支持体を対峙する相手のように扱うことが多い。それは、人が他者に向かい合う際に無自覚に行っている行為に興味があるのも勿論だが、モチーフの肖像画が「厳密な意味での絶対的な主体²²⁶」という特性を持ち合わせているがゆえに自然と制作プロセスが思

225 「syntax」言語学や記号論で言う、文を構成する各単語の結合の仕方のこと
「シンタックス」Art scape https://artscape.jp/dictionary/modern/1198056_1637.html
access:20191101

226 ジャン・リュック・ナンシー『肖像の眼差し』岡田温司・長友文史訳、人文書院、2004、p9

考実験²²⁷になるからだ。その思考実験の場に観者を招き入れるために、ここまで視座の共有やシアトリカリティについて検討をしてきた。自作において、その思考実験がどのように展開していったのか、それを観者と共有するためにどのような試行錯誤がおこなわれたのかを改めて検討した。

最後に、本論の総括として制作した新作《現れの空間》と展示形態としての「不法侵入」について考察した。《現れの空間》は、目の前の人を属性（what）からその人そのもの（who）として受け取ろうとすることを疑似的に肖像画において試みたものだ。画面サイズをヒューマンスケールよりも大きくすること、また一度描いた肖像をパネルから剥がし、再度無造作に木枠に貼り直すことで、肖像画か否か、絵画か否かの判断を行き来する形態にした。この思考実験において「現れの空間」は、予想と反し、空間として現れるのではなく、絶え間なく判断をし、翻されることを試み続ける営みではないかと考えるにあたった。一方、「不法侵入」は、ドゥルーズの思考の始まりとしての不法侵入から無自覚な視線を可視化することで、思考を促す展覧会構成を試みた。会場構造として、引き返さなければならないことから、ステイトメントを最後に配置することによって、胎内めぐりのように行きと帰りでは視点が違うように構成している。また、展覧会会場には100枚程度の作品が並び、作品毎に行われる観者を当事者とする試みと、「作品≡他者」として対峙しようとする試みが積み重なることになる。先ほど、「現れの空間」は空間として現れるのではなく、絶え間なく判断をし、翻されることを試み続ける営みではないかと述べたが、作品毎、展覧会会場に生じる重層的なシアトリカリティによって、了承を繰り返し続ける現代における共生の場、またその理想としての「現れの空間」への試みが、疑似体験される場が生まれたのではないかと考える。

以上のことから、筆者は絵画表現におけるシアトリカリティに可能性を強く感じている。それは、作品制作をするにあたり、自らの考えを啓蒙するために表現するのではな

227 頭の中で行われる実験。実際に行うわけではないので、極度に単純化、理想化した実験を行うことが出来る。また対人において本来であれば人道的に反することも可能だ。本論では、対人の実験において、実際の人ではなく絵画上に描かれている人物を扱うことから、思考実験の一つとみなす。

く、また絵画の生き残りの術としてではなく、答えのない他者との共生を観者と共に考えていく上においてである。これからますます私たちは自身とは違う他者を意識しながら生きていくことになるだろう。その上で、絵画と観者の作り上げる場は、他者との共生の疑似体験の場として、共に考えていく場として、私たちの営みの一つとしてあり続けていくと考えている。

➤ 参考文献リスト

- アーサー・C・ダント『芸術の終焉のあと』山田忠彰訳、三元社、2017
- ———「アートワールド」『分析美学基本論文集』西村清和訳、2015
- 浅田稔「ミラーニューロンシステムが結ぶ身体性と社会性」『日本ロボット学会誌、Vol 28 No4』、pp386~393、2010
- 東浩紀「不気味なもの」『ゲンロン0』、genron、2017
- ———「サイバースペースとセキュリティ：第1回『人間とは何か』が変わる時代」『情報管理』、59 巻 9 号、p.624-628、2016
- ———「情報自由論第四回 イデオロギーなしのセキュリティの暴走」
<http://www.hajou.org/infoliberalism/4.html> access:20190712
初出：『中央公論』10月号、中央公論新社、2002 access:20190724
- アルフォンソ・リングス『何も共有していない者たちの共同体』野谷啓二訳、洛北出版、2006
- 石田圭子「芸術と倫理のあいだ：レヴィナスの芸術論」『美学』55 巻 1 号
- 岩鼻通明『出羽三山信仰の圏構造』岩田書院、2003
- イーライ・バリサー『閉じこもるインターネット グーグル・パーソナライズ・民主主義』井口耕二訳、早川書房、2012
- エマニュエル・レヴィナス「『全体性と無限』要約」『レヴィナスコレクション』、会田正人訳、ちくま学芸文庫、1999
- ———『実存から実存者へ』西谷修訳、ちくま学芸文庫、2005
- 大塚久雄『共同体の基礎理論』岩波現代文庫、1969
- Oxford LEXICO “post truth” <https://www.lexico.com/en/definition/post-truth> access:20180626
- Oxford LEXICO “echo chamber” https://www.lexico.com/en/definition/echo_chamber access:20191101
- 小田亮「共同体という概念の脱／再構築：序にかえて」『文化人類学』69 巻 2 号、2004、p236-246
- カオス*ラウンジ《百五十年の孤独》<http://chaosxlounge.com/wp/archives/2157> access:20190724
- 鎌田大資、「H.S.ベッカーの芸術世界論—前衛はいかに約定へとすり変わるか—」『ソシオロジ』、35 巻 2 号、1990
- 菅野久美子「孤独死した 30 代女性の部屋に見た痛ましい現実」『東洋経済オンライン』2019/6/9
<https://toyokeizai.net/articles/-/285536> access:20170724
- 熊野純彦『レヴィナス入門』、ちくま新書、1999
- 上妻世海『制作へ』ECRITS、2018
- 國分功一郎『暇と退屈の倫理学 増補新版』、太田出版、2015
- 小林哲郎「ソーシャルメディアと分断化する社会的リアリティ」『人工知能学会誌』27(1)、2012
- 齋藤純一『公共性』岩波書店、2000
- SIDE CORE <http://sidecore.net/> access:20191101
- ジグムント・バウマン、ティム・メイ『社会学の考え方 第2版』、奥井智之訳、ちくま学芸文庫、2016
- 嶋田総太郎「自己と他者を区別する脳のメカニズム」『ソーシャルブレインズ』開一夫、長谷川寿一編、東京大学出版会

- ジャン・リュック・ナンシー『肖像の眼差し』岡田温司・長友文史訳、人文書院、2004
- 白川昌生『西洋美術史を解体する』、水声社、2011
- 外山健太郎『テクノロジーは貧困を救わない』松本祐訳、みすず書房、2016
- 総務省 平成 29 年版情報通信白書 第 2 部 基本データと政策動向 第 2 節 ICT サービスの利用動向 (2) インターネットの普及状況
- <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h29/html/nc262120.html>
access: 20180702
- 田中望「場所性の芸術」、2016、p6
- 千葉雅也「一つの真理をめぐる諸解釈の争いではなく、根源的にバラバラな事実と事実の争いが展開される状況である。さらに言えば、別の世界同士の争いだ。真理がなくなると解釈がなくなる。いまや争いは、複数の事実＝世界の間で展開される。他者はすべて、別世界の住人である」 on Twitter、2018/6/5
- David Shaw 「Where Was Skepticism in Media? : pack journalism and hysteria marked early coverage of the McMartin case. Few journalists stopped to question the believability of the prosecution's charges. 」
<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1990-01-19-mn-226-story.html> Los Angeles Times、1990 1/19
access:20190702
- 寺山修司展『ノック』、ワタリウム美術館
<http://www.watarium.co.jp/exhibition/1307terayama/index.html>、access:20190724
- トーマス・フリードマン 『フラット化する世界 上』 伏見威蕃、日本経済新聞出版社、2008
- 林薫平「共同体史を現代にどう生かすかーマルクス＝大塚の“共同体に固有の二元性”の再解釈と応用（上）ー」
『商学論集』85(4)、2017
- 林道郎「マイケル・フリード『なぜ写真はいま、かつてないほど美術として重要なのか』についての覚書」
『photographers' gallery press no.9』、photographers' gallery、2010
「マイケル・フリード 批評と歴史」『美術手帖』1996/4、p120-147
——「演劇性（劇場性）をめぐる」『Saison Art Program Journal』7号、2001、p98-121
- ハワード・S・ベッカー『アート・ワールド』後藤将之訳、2016
- ハンス・ベルディング『イメージ人類学』仲間裕子、平凡社、2014
- ハンナ・アーレント『人間の条件』、志水速雄訳、ちくま学芸文庫、1994
- ピーター・ブルック『なににもない空間』高橋康也、喜志哲夫訳、晶文選書、1971
- 福島俊一 「情報科学技術がもたらす人間の意思決定の変化」
https://scienceportal.jst.go.jp/reports/launchout/20171003_01.html Science Portal access:20190702
- ベルトルト・ブレヒト「リンドバークたちの飛行」『ブレヒト戯曲全集〈第8巻〉』岩淵達治訳、未来社、1990
- 星野太「イントロダクション」『表象 特集 展示空間のシアトリカルリティ』12月号、表象文化論学会、2018
- Port B 《東京ヘテロピア》<http://portb.net/archives/119> access:20190724
- ボリス・グロイス「多重的な作家」『アート・パワー』石田圭子・齋木克裕・三本松倫子・角尾宣信訳、現代企画室、2017
- ——「インスタレーションの政治学」『表象』12月号、2018
- マイケル・サンデル『これからの「正義」の話をしよう：いまを生き延びるための哲学』 鬼澤忍訳、早川書房、2010

- マルレーネ・デュマス『マルレーネ・デュマス ブロークン・ホワイト』、東京都美術館／丸亀市猪熊弦一郎現代美術館監修、淡交社、2007
- 三木あき子ヨコトリコンセプト文 access:20180626
- <https://www.yokohamatriennale.jp/2017/concept/index.html>
- ミシェル・フーコー『マネの絵画』、阿部崇訳、筑摩書房、2006
- 宮下規久朗『聖と俗』、岩波書店、2018
- ———『バロック美術の成立』、山川出版社、2003
- ———『カラヴァッジョ 聖性とヴィジョン』、名古屋大学出版会、2004
- 山形ビエンナーレ 2018、<https://biennale.tuad.ac.jp/> access:20190724
- 山田由佳子「ジャン・フォートリエの『人質』の連作再考——顔のイメージとヴェロニカの聖顔布」『美学』第65巻2号（245号）、2014
- 遊佐香子「現代共同体論の展開と芸術の変容～“表象”から“エクスポジションへ”」、2015
- ヨコハマトリエンナーレ 2017
- <https://www.yokohamatriennale.jp/2017/> access:20180626
- 「2019 年 6 月更新！11 のソーシャルメディア最新動向データまとめ」2019/6/7 Social Media Lab
<https://gaiax-socialmedialab.jp/post-30833/> access:20190724